



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES – PPGARTES**

**BRENA GOMES RIBEIRO**

**ALMA DE PAPEL:**

**Proposta conceitual para um curta-metragem de animação *stop motion* em  
devir.**

**Belém - Pará  
2017**



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES – PPGARTES**

**BRENA GOMES RIBEIRO**

**ALMA DE PAPEL:**

**Proposta conceitual para um curta-metragem de animação *stop motion* em devir.**

Dissertação apresentada ao programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Pará como requisito para obtenção do título de Mestre em Artes.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Ivone Maria Xavier de Amorim Almeida.

Linha de Pesquisa: Interfaces em Arte, Cultura e Sociedade.

**Belém - Pará  
2017**

**BRENA GOMES RIBEIRO**

**ALMA DE PAPEL:**

**Proposta conceitual para um curta-metragem de animação *stop motion* em devir.**

Belém, 26 de janeiro de 2017.

Conceito: \_\_\_\_\_.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> IVONE MARIA XAVIER DE AMORIM ALMEIDA – Orientadora

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> WLADILENE DE SOUZA LIMA – Examinadora Interna

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> IOMANA ROCHA DE ARAÚJO SILVA - Examinadora Externa

À minha Rainha das Ninfas, Titânia, mas conhecida neste mundo como Emelina Ribeiro.

Nunca recusei à minha fecunda e elástica imaginação os mais rigorosos procedimentos de pesquisa. Eles conseguiram dar rigidez à minha maluquice congênita.

Salvador Dalí

## AOS MEUS ELEMENTAIS

Minha devoção e adoração é oferecida às forças da natureza divina que constituem e dão sentido ao meu universo. Agradeço primeiramente aos meus titãs, que carregam meu mundo nas costas, Adenil Ribeiro, Claudia Ribeiro, Bruna Ribeiro e Bia Ribeiro, pelo incondicional apoio, suporte e amor, sem os quais eu nada seria. Ao meu hipogrifo, o marrom corcel de batalha, Charlie Brown Ribeiro, pela proteção contra os perigos da realidade excessiva. Às minhas Musas, ninfas da inspiração, Rosilene Ribeiro, Régia Ribeiro e Kátia Nunes, pelo exemplo, aconselhamento e força nas horas mais difíceis. Agradeço também ao deus Dionísio, que em forma de tio Célio Gomes, me contagiava com seu espírito festivo quando era tomada pelo desânimo. E aos meus demais queridos seres terrestres que formam a minha amada minha família olímpica.

Aos Zéfiros, brisas suaves (e por vezes, tempestades), Ellen Gomes, Maytta Oliveira, Erica Magalhães, pela leveza que me carregou nos braços quando tudo pareceu pesado demais para suportar. E digo obrigada também a todos os seres aéreos, meus queridos amigos, que de alguma forma sopraram ventos ao meu favor.

À Tétis, Ivone Xavier, e as oceânides Wlad Lima e Iomana Rocha, que me ajudaram com tanto empenho a navegar tormentas e mares profundos. Às belas nereidas, também conhecidas como Cavaleiras do Apocalipse (especialmente, pelo Nereu Miguel Santabrigida), Otávia Feio e Natasha Leite, pelo auxílio e amizade a um marujo em perigo, sem os quais me afogaria em algum redemoinho. À uma sereia peculiar, Alexandra Castro, que ao contrário de oferecer algum perigo ao navegante, oferece no lugar suas belas palavras e encantos únicos, fazendo da jornada uma fantástica aventura cinematográfica. E as demais divindades aquáticas do PPGARTES, que me ajudaram a navegar por essa Odisséia.

Ao Hefesto, Andrei Miralha, e os cabiros, Francisco Leão, Otoniel Oliveira e Eliézer França, pelo compartilhamento de suas sabedorias para a construção da forja de conhecimento que viabilizou esse projeto. E aos outros seres ígneos que contribuíram de diversas formas para a concretização deste trabalho árduo.

A Eros, Eric Moritsuka, por me apresentar a insana aventura epopeica que é o amor, em suas várias faces, sem o qual o caos não se transfiguraria em cosmos.

## RESUMO

RIBEIRO, Brena Gomes. **Alma de Papel**: Proposta conceitual para um curta-metragem de animação *stop motion* em devir. 2016. 131 fls. Dissertação (Mestrado em Artes) – Programa de Pós-Graduação em Artes, UFPA, Belém.

Nesta pesquisa, apresento um estudo sobre o processo de criação de uma proposta conceitual para a produção de curta-metragem de animação em *stop motion*, chamado *Alma de Papel*. As várias etapas do estudo incluem a vivência proporcionada pelo Laboratório de Animação das Oficinas Curro Velho, onde entrei em contato com as técnicas e materiais utilizados. Também há um histórico do Cinema de Animação, com a contribuição de conceitos proporcionados por autores cujas análises aproximam-se da esfera simbólica da história do cinema, como Arlindo Ribeiro Machado para quem o cinema materializa um movimento milenar de “representação do imaginário”, e Edgar Morin que expõe a realidade semi-imaginária do homem. A metodologia da pesquisa dialoga com a face “noturna” do filósofo francês Gaston Bachelard, ou seja, sua “metafísica da imaginação poética” e sua sistemática de investigação da gênese da imagem poética a partir dos arquétipos dos 4 (quatro) elementos da natureza (ar, água, terra e ar), ao qual acrescento mais um (elemento éter), além de incluir a influência do dispositivo Dilatador Elemental, criado na disciplina Movimento Criador no Ato Teórico e os valores atribuídos por Ítalo Calvino à poesia para a sistematização do estudo. Sônia Rangel e Cecília de Almeida Salles aparecem na investigação sobre o processo de criação e sua relação com a realidade vivida pelo autor. Para conduzir o presente trabalho, admito, como objetivo precípua, demonstrar a ligação entre o *modus operandi* da criação da proposta conceitual de um filme, ou seja, os procedimentos metodológicos utilizados em sua feitura, e a sua faceta conseqüente do contexto histórico-social vivenciado e experienciado por seu (s) criador (es), contexto esse em plena influência amalgamada ao devir do imaginário destes.

**Palavras-chave:** Cinema. Animação. Curro Velho. Processo de criação.

## ABSTRACT

RIBEIRO, Brena Gomes. **Alma de Papel**: Conceptual proposal for a short film of stop motion animation in becoming. 2016. 132 fls. Dissertation (Master in Arts) – Postgraduate Studies Program in Arts, UFPA, Belém.

In this research, I present a study about the process of creating a conceptual proposal for the production of a short stop motion animation, called *Alma de Papel*. The various stages of this study include the experience provided by the Curro Velho Workshops, where I got in touch with the techniques and materials used in the proposal. There is also a short description about the history of Animation Cinema, with the contribution of concepts provided by authors whose analyzes approach the symbolic sphere of the history of cinema, as Arlindo Ribeiro Machado for whom the cinema materializes a millenarian movement of "representation of the imaginary", and Edgar Morin that exposes the semi-imaginary reality of man. The research methodology dialogues with the "nocturnal" face of the French philosopher Gaston Bachelard, that is, his "metaphysics of the poetic imagination" and his systematic investigation of the genesis of the poetic image based on the archetypes of the four elements of nature (air, water, earth and air), to which I add one more element (ether), besides including the influence of the Dilatador Elemental device created in the subject *Movimento Criador no Ato Teórico*, and the values attributed by Italo Calvino to poetry, for the systematization of this study. Sônia Rangel and Cecília de Almeida Salles appear in the investigation to talk about the creation process and its relation with the reality lived by the author. To carry out the present work, I admit, as a primary objective, to demonstrate the connection between the modus operandi of creating the conceptual proposal of a film, that is, the methodological procedures used in its making, and its consequent historical-social context experienced by its creator (s), a context that is fully amalgamated with the becoming of their imaginary.

Keywords: Cinema. Animation. Curro Velho. Creation process.



## LISTA DE FOTOGRAFIAS

Fotografia 1 - Detalhe da entrada do Laboratório	17
Fotografia 2 – Alunos das oficinas trabalhando em mesas de luz.	19
Fotografia 3 – Mural de avisos do Laboratório.	19
Fotografia 4 – Detalhe das guias de desenhos do Laboratório.	20
Fotografia 5 – Exercício da Oficina de Desenho Animado.	20
Fotografia 6 – Detalhe da guia de estrutura de personagem.	20
Fotografia 7 – Espaço do Laboratório de Animação.	21
Fotografia 8 – O oficineiro Francisco Leão auxiliando os alunos.	22
Fotografia 9 – Roteiro de Amazônia Caliente.	23
Fotografia 10 – Antes e depois de boneco de papel confeccionado na Oficina.	24
Fotografia 11 – Antes e depois de boneco de papel confeccionado na Oficina.	24
Fotografia 12 – Cenário para <i>Stop Motion</i> .	25
Fotografia 13 – Edição das imagens capturadas.	25
Fotografia 14 – Detalhe da tela do computador no momento da edição.	25
Fotografia 15 – Cenário para <i>Stop Motion</i> feito com materiais reciclados.	26
Fotografia 16 – Rascunho da Alma.	68
Fotografia 17 – Aladdin e Jasmine voando no Tapete Mágico.	69
Fotografia 18 – Feirantes navegando em suas barracas.	71
Fotografia 19 – Rascunho do Osso.	73
Fotografia 20 – Bela e a Fera.	74
Fotografia 21 – O menino e o popopô.	75
Fotografia 22 – Rascunho do personagem corpo.	75
Fotografia 23 – Chihiro e Sem-Face e m viagem de trem.	77
Fotografia 24 – Cena do videoclipe Meu <i>Verso</i> .	78
Fotografia 25 - Rascunho do personagem fogo	78
Fotografia 26 - Personagens estilizados do filme Festa no Céu	79
Fotografia 27 - Personagens de Amazônia Caliente	81
Fotografia 28 - Trabalho em mesa de luz	81
Fotografia 29 - Noiva Cadáver transformando-se em milhares de Borboletas.	82
Fotografia 30 - Pôster da animação Icamiabas na Amazônia de Pedra.	84
Fotografia 31 - Montagem dos personagens de Alma de Papel	87
Fotografia 32 - Construção do boneco de papel com esqueleto de arame.	88
Fotografia 33 - Arte conceitual para Alma de Papel	89
Fotografia 34 - Bonecos de papel	90
Fotografia 35 - Esquema de identificação dos elementos no curta.	91
Fotografia 36 - Montagem do cenário fogo.	92
Fotografia 37 - Montagem das pétalas do cenário éter.	93
Fotografia 38 - Teste de cenário para Alma de papel	93
Fotografia 39 - Rascunho dos personagens Alma e Osso	95
Fotografia 40 - Cenário de papel color set e de papier machê	96
Fotografia 41 - Cenário de papel color set e de papier machê	96
Fotografia 42 - Arte conceitual para o cenário quarto	97
Fotografia 43 - Arte conceitual para o cenário quarto	97
Fotografia 44- Arte conceitual para o cenário água	97
Fotografia 45- Da arte conceitual ao cenário terra	98
Fotografia 46- Da arte conceitual ao cenário terra	98
Fotografia 47- Da arte conceitual ao cenário terra	98

Fotografia 48- Cenário fogo	98
Fotografia 49- Cenário éter	99
Fotografia 50- Personagem menina	111
Fotografia 51- Personagens de Alma de Papel	112
Fotografia 52- Personagens de Alma de Papel	112
Fotografia 53- Personagens de Alma de Papel	112
Fotografia 54- Personagens de Alma de Papel	112
Fotografia 55- Personagens de Alma de Papel	112
Fotografia 56- Cenário Terra (Quarto)	112
Fotografia 57- Cenário água (cemitério)	113
Fotografia 58- Cenário Ar	114
Fotografia 59- Cenário Fogo (Sol)	114
Fotografia 60- Cenário éter (flor)	115
Fotografia 61- Storyboard	116
Fotografia 62- Storyboard	117
Fotografia 63- Storyboard	117
Fotografia 64- Modelo das partes dos bonecos	118
Fotografia 65- Mini estúdio para filmagem de stop motion	118

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Elemento Ar	68
Quadro 2 – Elemento Terra	72
Quadro 3 – Elemento Água	76
Quadro 4 – Elemento Fogo	79
Quadro 5 – Elemento Éter	82

## SUMÁRIO

<b>GÊNESE</b>	7
<b>1 CAPÍTULO TERRA – O OSSO QUE LEVANTA DA COVA</b>	11
<b>1.1 O Castelo Encantado: A Fundação Curro Velho</b>	11
1.1.1 As Oficinas	16
1.1.2 O Laboratório de Animação	17
<b>2 CAPÍTULO AR – O VENTO QUE ELEVA A ALMA</b>	27
<b>2.1 O Gênio da Lâmpada: cinema, história, sonho e imaginário</b>	27
<b>2.2 O Tapete Mágico: panorama histórico do cinema de animação</b>	35
<b>2.3 Rios Voadores: cinema de animação independente em Belém do Pará</b>	49
<b>3 CAPÍTULO ÁGUA – O CORPO DE PAPEL ENXARCADO DE TINTA</b>	57
<b>3.1 <i>Spirited Away</i>: processo criativo e imaginação material</b>	57
<b>3.2 Casa de Banhos Termais: O dispositivo Dilatador Elemental</b>	65
3.2.1 A leveza do Ar	67
3.2.2 A exatidão da Terra	72
3.2.3 A rapidez da Água	75
3.2.4 A visibilidade do Fogo	78
3.2.5 A multiplicidade do Éter	81
<b>3.3 Lembre-se do Seu Nome: metodologia dos elementos</b>	84
<b>4 CAPÍTULO FOGO – A FORJA DO MUNDO DE PAPEL</b>	86
<b>4.1 Velas iluminando o caminho: características de um projeto em <i>stop motion</i></b>	86
<b>4.2 Livro da Vida: Enredo</b>	89
<b>4.3 <i>The Candle Maker</i>: equipe, cenários e bonecos.</b>	95
<b>5 CAPÍTULO ÉTER – VIDA ETERNA <i>POST-MORTEM</i></b>	102
<b>5.1 O Voo das Milhares de Borboletas: múltiplas facetas de um processo criador</b>	102
5.1.1 Ação transformadora	102
5.1.2 Movimento tradutório	106
5.1.3 Processo de conhecimento	107
5.1.4 Percurso de experimentação	108
5.1.5 Criação de verdades artísticas	109
<b>5.2 A Volta ao Mundo dos Vivos: proposta conceitual do curta-metragem de animação <i>stop motion Alma de Papel</i></b>	111

**APOCALIPSE**

122

**REFERÊNCIAS**

123

## GÊNESE

O cinema de animação é muitas vezes associado a “assunto de criança”. Essa afirmação, no entanto, exclui um movimento secular, realizado por homens e mulheres, desde tempos imemoráveis: o devir dos sonhos. A história do cinema de animação também é a própria história do cinema. Muitas das vezes, parte da nossa própria história. Personagens animados icônicos habitam o imaginário individual e coletivo de muitos de nós. São vistos em festas de aniversários, em pelúcias que enfeitam nossos quartos, em materiais escolares, consumidos como objetos de decoração pelo mundo todo. Estão presentes em recentes histórias (livros, filmes, quadrinhos) contemporâneas, em conversas banais do dia-a-dia, e em nossa própria linguagem.

A animação (cinema de animação ou técnicas de animação) tem um significado particular na minha vida. Está embrenhada na minha malha afetiva. Sempre companheira de tardes tediosas, sempre aventura de fim de semana, sempre meu primeiro contato com as coisas do mundo afora. Com o auxílio de cinco VHS (fitas de vídeo), quase todos presentes de aniversário, – *Mogli, o menino lobo, Aladdin, Pocahontas, A Bela e a Fera, Sonic The Hedgehog: The Movie* – eu podia desafiar o cotidiano: explorei a selva indiana no cangote de um urso chamado Baloo; voei pelas ruas da cidade de Agrabah em um tapete mágico; presenciei o amor de uma filha da natureza, índia norte-americana e um explorador-conquistador nas terras do Novo Mundo; visitei um castelo amaldiçoado onde os objetos eram servos de um príncipe-monstro; e corri mais rápido que pude para acompanhar as aventuras de um ouriço azul chamado Sonic. Ao longo da vida conheci outros companheiros de aventura, mas nunca deixei os antigos caírem no esquecimento, ao contrário, a cada novo personagem, lugar, história, castelo, bruxa, princesa, monstro, astronauta, caubói, demônio que conheço, meu arcabouço imagético aumenta. Todos convivem dentro do meu cinema mental, às vezes um pouco apagados, às vezes um pouco reinventados pela mente devido ao esquecimento que chega com a idade.

Porém, chega um momento da vida que em nome de um pretendido positivismo e racionalismo exagerado da vida cotidiana, tentamos sufocar esse lugar de sonho. Sejam as obrigações da “vida adulta”, já que essas criaturas fantásticas são “assunto de criança”, seja porque deixamos de valorizar o que não é “real”. Em meu trajeto acadêmico, curiosamente, sempre persegui, conscientemente ou inconscientemente, os trilhos do onírico, e a animação estava sempre lá presente em exercícios didáticos teóricos e práticos (talvez uma desculpa para

rever meus antigos amigos?). O trabalho demasiado teórico, porém, subjugou o prático por razões várias: questão facilidade, falta de recursos e incentivos, tempo curto, acovardamento? Bem, o fato é que as condições desfavoráveis acabaram me afastando do aspecto prático do fazer cinema. A professora e artista Sônia Rangel afirma em *Olho desarmado* (2009) que o recalado sempre vem à tona, e no meu caso veio cobrar uma dívida amarga com gosto de insatisfação – que logo culminaria em depressão e transtorno de ansiedade. Contraditoriamente, o complexo desafio dessa pesquisa de mestrado foi um fator determinante para o agravamento da doença, e ao mesmo tempo o maior fator terapêutico da mesma. A pesquisa acadêmica, com seus prazos e padrões, sempre exige muito psicologicamente, financeiramente e mentalmente do pesquisador. Mas nesse caso, em particular, foi uma oportunidade que me permitiu o reencontro com meus “fantasmas” e outros personagens que se misturam no meu “caldo mental”.

Muitas vezes os filmes animados são descritos como tendo características de sonhos ou pesadelos. Esse efeito pode ser o resultado da mistura de acontecimentos familiares com contextos surreais, em que preocupações e eventos desconexos começam a ter ligações assustadoras ou alegres e onde tudo pode acontecer, literalmente. Além do onirismo que sugerem, as sequências de sonhos estruturam partes de filmes de stop-motion mais antigos. Eles permitem que a narrativa mostre animação, efeitos especiais e outros truques (PURVES, 2011, p.68)

Esse encontro se dará principalmente no processo de construção de uma proposta conceitual para um curta-metragem de animação, cujo o objetivo é criar algo acessível, com recursos que “estiverem à mão”, seguindo uma filosofia de praticidade, mas que também seja uma criação que faça jus ao imaginado. Neste contexto, A proposta geral desta pesquisa é compreender as etapas e facetas processuais de um produto artístico-científico criado por mim, mais especificamente, a proposta do curta-metragem de animação *stop motion* intitulado *Alma de papel*. O projeto foi baseado em técnicas advindas do Laboratório de Animação das Oficinas Curro Velho da Fundação Cultural do Pará, especialmente da oficina de animação com bonecos (*stop motion*). Além disso, a pesquisa pretende contemplar o contexto histórico-cultural, o devir criativo e o *modus operandi* inerentes ao período da pesquisa e execução da obra, assim como, as singularidades referentes ao meu imaginário e idiossincrasias expressivas, além dos meios materiais disponíveis.

O Capítulo Terra trata das técnicas inspiradoras ao método de construção do curta-metragem de animação. Minha experiência prévia como aluna da Fundação Curro Velho semeou as ideias fundantes em relação a materiais, filmagem, iluminação, cenário, personagens, bonecos e o modos de produção do curta que planejo realizar. O material utilizado

será basicamente o papel – referência direta ao próprio nome do curta, assim como o diálogo entre a obra de arte e a pesquisa acadêmica que se concretiza nesta dissertação, que, bem, é também feita de papel. Essas considerações foram feitas especialmente com a colaboração do técnico responsável pelo Laboratório de Animação, Andrei Miralha, e o instrutor da oficina de animação com bonecos (*stop motion*), Francisco Leão. Minha intenção foi relatar a exatidão do solo no qual plantei meu trabalho artístico, ao redor de “um castelo encantado”. A técnica e o *modus operandi* necessários a construção do curta-metragem foram emprestados das Oficinas Curro Velho da Fundação Cultural do Pará, mais especificamente da Oficina de Animação *Stop motion* (animação com bonecos) do Laboratório de Animação, cuja a linguagem cinematográfica é a base do *Alma de Papel*. O capítulo, então, é reservado a descrever as características dessas instituições e seus modos de trabalho.

Exponho no Capítulo Ar a relação entre cinema, imaginário e sonho com auxílio das considerações de Arlindo Machado e Edgar Morin. Em segundo lugar, apresento marcos importantes da história do cinema de animação inspirada pelos trabalhos de Alberto Lucena Barbosa Júnior e Sebastien Dennis. E por último, faço considerações sobre a produção local a partir de informações fornecidas por instituições fomentadoras, portais de notícia e de entrevistas a alguns dos realizadores. Ao Capítulo regido pelo elemento ar, fiz um paralelo com o conceito de leveza proposto por Calvino (será abordado mais à frente). Principalmente ao que concerne à “transferência do herói”, à mudança de perspectiva. A contextualização do cinema de animação e a visão dos autores sobre a natureza do cinema, alarga a nossa percepção sobre o objeto a ser estudado, instrumentalizando-me com a “sandália alada de Perseu” ou o Tapete Mágico de Aladdin para que eu possa sobrevoar esta pesquisa, subindo em direção aos objetivos desta.

O Capítulo Água é destinado a traçar um plano metodológico de pesquisa compatível à atmosfera onírica da pesquisa em cinema de animação. Inicialmente, exponho os preceitos da pesquisa em processos de criação concebidos por Sônia Rangel e Cecília Almeida Salles. Em seguida, apresento alguns pontos importantes sobre a fenomenologia do imaginário e sua sistemática poética dos quatro elementos concebidos por Gaston Bachelard, os quais inspiraram a metodologia, a forma e o pensar de toda a pesquisa e, do curta-metragem de animação, pretendido produto prático da mesma. Por último, descrevo o dispositivo criado por Wladilene Lima e Ivone Xavier – docentes do próprio programa de pós-graduação em que esta pesquisa se desenvolve – cujo o intento era de suscitar associações livres entre perguntas-disparadoras, elementos alquímicos, imagens, e a própria pesquisa dos discentes da disciplina em questão. Em meu exercício individual construí uma simbiose entre as associações livres resultantes da



minha pesquisa e as características/valores que Ítalo Calvino atribui a obra de arte (leveza, rapidez, exatidão, visibilidade e multiplicidade), sendo o resultado dessa união de saberes construídos os guias-partes da dissertação e do curta: concebi os capítulos e elementos do curta-metragem a partir de 5 elementos alquímicos (ar, água, terra, fogo e éter), buscando em cada um deles um valor calviniano.

O Capítulo Fogo comporta a rotina de criação do próprio curta: processo de construção do roteiro, dos bonecos e cenários; ferramentas e técnicas utilizadas; a feitura do movimento e da performance; escolhas técnicas. O capítulo foi organizado principalmente baseado no livro de Barry Purves, *Stop Motion* (2011), com auxílio de outros manuais e referências. A visibilidade calviniana está presente no Capítulo Fogo para descrever o meu processo artístico e no meu “pensar por imagens”. O processo de criação do curta será contemplado nesta parte do trabalho, que reúne não somente meu trajeto de concepção visual, mas também mostra a imaginação “das mãos” que vão dando forma à matéria (no caso, o papel), e por consequência a resistência da matéria que dá forma ao meu pensar. Além disso, os elementos ar, água, terra, fogo e éter, serão descritos como os guias da concepção visual de Alma de papel no Capítulo Fogo

O Capítulo Éter é destinado à discussão problemática entre o processo e o produto final e ao debate da obra de arte enquanto processo, para o qual eu me baseio nos livros de Cecília Almeida Salles *Gesto Inacabado: processo de criação artística* (2014), e na obra de Umberto Eco *A obra inacabada* (2013). O último capítulo, o Capítulo Éter, é dedicado a buscar a multiplicidade do processo criativo. A partir da compreensão que o processo de criação é plural, não linear, complexo e reflexo de influências diversas, discutirei as abordagens possíveis para o movimento criador. Não para configurar uma “receita de bolo” do projeto *Alma de Papel*, mas para apresentá-lo como uma obra em constante construção, não acabada, apenas interrompida. Nas palavras de Rangel: “A continuidade da obra se faz em redes e fluxos, em devir e rizoma, movimento vegetal que depende de expansão na superfície e em profundezas de raiz” (p. 103). E finalmente, apresento a proposta do curta-metragem Alma de Papel.

Para a captação de informações necessárias à pesquisa, foram feitos neste trabalho: Pesquisa bibliográfica; Entrevistas com os profissionais da área e pessoas relacionadas; Visitas aos acervos do Museu da Imagem e do Som, da Biblioteca Pública Arthur Viana, do Instituto de Artes do Pará, da Fundação de Telecomunicação do Pará e de outras instituições que possam fornecer informação como os Jornais locais ou agências de comunicação; Consulta à legislação existente.

## **Capítulo Terra**

### **O OSSO QUE LEVANTA DA COVA**

Este capítulo é regido pelo elemento Terra, que neste trabalho representa o “solo” onde a semente/projeto foi gerada. Trata-se principalmente das características do contexto de produção artística encontrada na Fundação Curro Velho, instituição de onde partiu minhas inquietações acerca da cena audiovisual em que a animação está inserida em Belém do Pará. O presente capítulo também demonstra a atmosfera produtiva oriunda do Laboratório de Animação desta mesma instituição, que tanto me auxiliou na realização dessa pesquisa e na construção de minha proposta audiovisual.

#### **3.1 O Castelo Encantado: A Fundação Curro Velho**

As histórias podem acontecer em vários lugares. Principalmente na animação, onde todos os limites são postos à prova. Mas elas precisam acontecer em uma Terra Encantada, ou um lugar encantado de alguma maneira. Confesso que o Castelo Encantado foi sempre o lugar que me chamou mais atenção nos desenhos (e na literatura). É um lugar de transfiguração, de onde nunca saímos os mesmos depois de adentrar suas dependências. Depois que a ponte baixa para permitir seu acesso, nunca sabemos quem vamos encontrar: cavaleiros, bruxas, princesas? Ou que tipo de aventura vamos encontrar. Minha primeira visita ao Curro Velho, para conhecer o Laboratório de Animação, me revelou que tipo de Castelo Encantado eu havia encontrado: aquele tipo *à la* A Bela e a Fera (Disney, 1993). Pois em que outro lugar poderia ser testemunha de tamanha mágica que é o momento que o inanimado ganha vida? Mas vamos começar pelo começo...

O Curro Velho é uma fundação de resgate de cultura, que foi criada para dar suporte, principalmente, a escolas da rede pública, trabalhando, dessa forma, o desenvolvimento de pessoas carentes, ou seja, veio oferecer novas oportunidades baseadas em arte e cultura para, principalmente, jovens da periferia, também ofertando um ofício que os possibilite atuar no mercado de trabalho e ter condições de competição dentro deste. A fundação ainda tem o objetivo de melhorar a qualidade do ensino dos alunos da rede pública, contando com serviço de reforço escolar, por exemplo. A preocupação essencial é voltada para a arte-educação, por meio da linguagem plástica, visual, cênica, escrita e fala, onde se procura despertar as potencializações de cada aluno, trabalhando por meio de técnicas que são empregadas através de oficinas voltadas para a qualificação desses alunos.

Nascimento (1993) afirma que a instituição é composta por duas unidades: o núcleo de oficinas Curro Velho e a Casa da Linguagem, ambos com a finalidade de qualificação pelas oficinas, complementando desse modo, a formação desses alunos de rede pública, mais o público interessado. Nestes locais são desenvolvidas as atividades de: técnicas de desenho, marcenaria, pintura cerâmica, serigrafia, xilogravura, fotografia, confecção de bonecos e de máscaras, reciclagem de madeira e papel; oficinas específicas de literatura, gramática, redação, roteiro para vídeo, interpretação de texto, e linguagem do corpo. E nos finais de semana são desenvolvidos os trabalhos de ação integrada: desenho, pintura, teatro, música, dança, literatura, palestras, seminários, shows didáticos e feiras.

Os eventos vinculados à instituição são a Feira da Beira e os projetos Lua Cheia e Feira do Pery. Estes são exposições e sessões de vídeos, que apresentam trabalhos com o intuito de comercializar os produtos desenvolvidos nas oficinas. O objetivo é arrecadação de recursos para a instituição dar prosseguimento a realização de feiras, que tem a função de apresentar as características, objetivos e os trabalhos que vêm sendo desenvolvidos na instituição. Os eventos acontecem sempre no período de lua cheia e, de duas a três vezes em períodos festivos, sempre aos finais de semana (NASCIMENTO, 1993).

Nascimento (1993) descreve que a Feira da Beira foi inaugurada em março de 1992, e é destinada a escoação das produções feitas pelas oficinas de alunos e ex-alunos, apresentando também produções culturais e informativas. A feira conta com a participação de outras instituições e outros produtores locais. Os mesmos utilizam barraquinhas destinadas ao evento, sem efeito de cobrança para a participação. Algumas vezes a programação da feira é adiada por conta do período chuvoso da cidade, mas retorna sempre que possível com atrações de música, poesia, teatro e a comercialização dos trabalhos das oficinas. Foi criada a partir da própria localização histórica da Fundação Curro Velho. Antigamente, o local era utilizado por banhistas que tomavam banho de rio naquela “beirada” onde também se reuniam pescadores. Ainda hoje, se observa crianças e adolescentes das redondezas saltando das pontes que ficam no entorno da instituição, para tomar banho no rio.

A Feira do Pery, por sua vez, é um projeto criado para fazer um resgate da lembrança de antigos objetos da história do Estado. Foi criada na Casa da Linguagem em julho de 1992, com a participação de antiquários e colecionadores. A feira faz a busca de “restos e rastros do passado”, fazendo a exposição e a venda de objetos antigos; sendo a única feira nesse estilo no estado, na época em que foi criada. Toda a programação da Feira do Pery é aberta ao público, onde seu intuito principal é apresentar um histórico cultural através de objetos antigos, o que atrai olhares de colecionadores e admiradores. Diferentemente da Feira da Beira, a Feira do

Pery cobra um valor para o uso das barraquinhas para a comercialização dos produtos (NASCIMENTO, 1993).

Conforme o que foi descrito sobre da Feira da Beira e Feira do Pery, a Fundação Curro Velho tem como finalidade principal fazer o resgate cultural e apresentar à sociedade belenense, por meio de atrações musicais, teatrais, poesia e culinária, e por meio desses eventos, os trabalhos feitos pelos alunos da instituição, como meio de ratificar o propósito da instituição assim como assegurar a importância da mesma na construção da sociedade (NASCIMENTO, 1993).

Nascimento (1993) explica que, para o desenvolvimento desses eventos, o funcionamento da instituição parte é assegurado pelo direito constitucional de acesso à arte e à cultura, sendo um órgão do governo do estado, cujas diretrizes norteadoras da programação de apoio à política educacional, que amplia as atividades formais do ensino público, possuem a função fundamental de fomentar não só uma escola, mas o mercado cultural, fortalecendo as relações sociais. A lei de criação da instituição destina 70% das vagas das oficinas para estudantes da rede pública de ensino. Oficinas estas que estão divididas em dois prédios que foram restaurados desde o período de sua fundação em 1990: o Curro Velho e na Casa da Linguagem. A partir dos conhecimentos adquiridos nas oficinas pelos alunos, é possível prestar serviços à comunidade, uma interação que resulta em exposições das mais variadas. Dessa forma humaniza-se e socializa-se o conhecimento.

O núcleo de produção é a forma que a instituição encontrou para inserir os ex-alunos no mercado de trabalho. Suas produções surgem a partir das suas prévias experimentações nas oficinas, e por meio das interações sociais. Assim o aluno oferece à sociedade, ao seu bairro e à sua classe social, a cultura advinda de sua vivência nas oficinas, contribuindo dessa forma, para o bem-estar e melhoria de vida de forma coletiva. Esse projeto iniciou-se em agosto de 1993, e tem como foco a tomada de consciência a respeito da integração social da população, que no caso, pode ser feita através de instituições, e que é uma necessidade básica de cada cidadão (NASCIMENTO, 1993).

Nascimento (1993) diz que uma alternativa encontrada para diminuir os gastos da instituição foi a possibilidade de doação de equipamentos para as oficinas, ação que acontece desde o governo de Jader Barbalho. Os equipamentos doados, hoje, são gerenciados pelo palácio do governador. Dentre os vários objetos doados, estão aparelhos eletrônicos, materiais escolares e hospitalares, e móveis, que são utilizados nas oficinas.

A Fundação Curro Velho funciona em um prédio antigo estilo neoclássico, construído e inaugurado em 1861, localizado em um bairro na periferia urbana de Belém, às margens da

Baía do Guajará, onde foi construído para ser o primeiro matadouro, a “Casa do Pau”, da cidade naquela época, e foi utilizado pela população belenense até 1912, quando foi desativado. Em 1930, com a onda de movimentos revolucionários, o prédio foi utilizado para guardar munições e refúgio dos revolucionários; na década de 40 o prédio é destinado a diversos fins como: oficina marítima, depósito da Paragás, depósito da SUCAM, depósito do DER e depósito da SUDEPE, respectivamente (NASCIMENTO, 1993).

Contudo, em 1984, depois de um longo tempo de abandono, o prédio foi tombado pelo patrimônio histórico, e pela sua arquitetura grandiosa e sua localização, várias instituições ambicionaram desenvolver seus projetos no prédio. O Curro Velho preserva o nome até hoje e, a palavra “curro” etimologicamente faz referência a um local onde se recolhe o gado, e/ou também pode ser o lugar destinado aos touros após as corridas, mas o nome da instituição faz alusão ao primeiro matadouro de Belém, que por ser o mais antigo foi denominado “Curro Velho” (NASCIMENTO, 1993).

A instituição foi criada pensando nas relações entre a educação e a estrutura econômico-social capitalista ao qual a sociedade é movida, pois mesmo sabendo que a escola não é a instituição responsável por resolver conflitos de capital/trabalho, entende que esta é formada por um conjunto de práticas sociais capazes de construir mecanismos funcionais na etapa do desenvolvimento capitalista. Sendo dessa forma, o princípio da escola, e em especial a pública, é criar condições para os desfavorecidos sociais, ou pelo menos tentar amenizar o caráter elitista das condições sociais de oportunidades (NASCIMENTO, 1993).

Para Andrei Miralha (2016), Técnico responsável pelo Laboratório de Animação das Oficinas Curro Velho, a Fundação é uma instituição pública, cujo o papel social é importante, pois oferece ao público a oportunidade de experimentar diferentes linguagens artísticas. A esse contato com a arte, Miralha atribui a capacidade de uma experiência transformadora, que em seu depoimento afirma ser testemunha de muitos casos dentro da instituição. Há pessoas que descobriram um novo caminho profissional ou mesmo despertaram uma nova forma de expressar seus sentimentos e visões de mundo. Miralha acredita que a instituição se realiza nessas transformações, “o próprio prédio é um lugar que surge como um matadouro municipal em 1891 para em 1990 se tornar o que é hoje, um espaço de vida, voltado à arte, à educação/construção do olhar, ao sensível ou educação da sensibilidade, a socialização e a experiência estética” (2016).

Em Dezembro de 2014, por meio de uma assembleia legislativa que aprovou uma reforma de pontos administrativos, a Fundação Curro Velho foi incorporada à Fundação Cultural do Pará. As readequações administrativas trataram, entre outras coisas, da criação das

Secretarias de Desenvolvimento Urbano e Obras Públicas (Sedop), e de Desenvolvimento Agropecuário e de Pesca (Sedap), resultando na fusão de secretarias da atual estrutura administrativa. A reforma aprovada tratou ainda da criação da Fundação Cultural do Pará (FCPA), que absorve a Fundação Tancredo Neves, a Fundação Curro Velho e o Instituto de Artes do Pará (IAP), mantendo as atividades já desenvolvidas pelos órgãos em apenas uma estrutura administrativa.

O procurador geral do Estado, Caio de Azevedo Trindade, que acompanhou as votações, destacou que as mudanças iriam dar maior eficiência à administração pública estadual e permitirão o enxugamento da máquina. Com essa reorganização, cerca de 500 cargos comissionados foram efetivamente extintos. “Além disso, com a fusão e readequações de secretarias e órgãos, também houve a redução com a manutenção deles, como aluguéis e outras despesas de custeio”.

Atualmente a Fundação Cultural do Estado do Pará – FCP, tem por missão fomentar, preservar e difundir os bens culturais, assegurando o acesso às formas de linguagem de arte e ofício e o desenvolvimento das artes em geral mediante atividades nas áreas de ensino, extensão, experimentação e pesquisa, de forma a promover o homem como agente de sua própria cultura (FUNDAÇÃO CULTURAL DO PARÁ, 2016).

Sediada em Belém e com alcance a todas as regiões do estado, desenvolve suas ações em quatro grandes vertentes: Formação (mediante cursos e oficinas de iniciação e aprofundamento em arte e ofício, sob diversas linguagens artísticas); Leitura e informação (por meio de cursos e programações voltados à universalização do acesso à leitura, às bibliotecas e aos suportes de registro da informação); Incentivo à cultura (na forma de editais, prêmios, leis de incentivo e linhas de financiamento para as diversas esferas de pesquisa, prática e produção da arte e do ofício em diferentes linguagens artísticas e socioculturais); Programações e eventos, com extensa e diversificada programação artístico-cultural desenvolvida em seus prédios e espaços – teatros, cinemas, galerias, auditórios e praças internas (FUNDAÇÃO CULTURAL DO PARÁ, 2016).

A Fundação dispõe de cinco prédios, todos tombados pelo patrimônio histórico: o Prédio sede, que abriga a Biblioteca Pública Arthur Vianna, o Centro de Eventos Ismael Nery, o Teatro Margarida Schivasappa, o Cine-Teatro Líbero Luxardo, a Galeria Theodoro Braga, a Fonoteca Pública Satyro de Mello, além de halls e duas praças internas destinadas a grandes eventos; o Núcleo de Oficinas Curro Velho, com salas, teatro, anfiteatro, biblioteca e o Núcleo de Práticas de Ofício e Produção para a realização de oficinas, cursos, espetáculos e programações diversas; a Casa da Linguagem, com biblioteca, auditório/cinema, galeria e instalações voltadas para

curso, oficinas e programações centradas em ações de linguagem verbal; a Casa das Artes, que sedia curso, oficinas, mostras, espetáculos com a temática da qualificação em arte e ofício, sobretudo na vertente da economia criativa e do fomento ao audiovisual, dispo de auditório/cinema, galeria, biblioteca, sala de dança, entre outros; o Teatro Experimental Waldemar Henrique, destinado à realização de espetáculos de teatro, dança e música (FUNDAÇÃO CULTURAL DO PARÁ, 2016).

Dessa forma, a FCP atua para possibilitar o acesso à produção, circulação e intercâmbio de bens culturais de forma democrática e descentralizada, bem como se empenha em salvar obras de interesse fundamental para a preservação da memória cultural paraense e brasileira. O Centur é o único órgão de cultura do Estado que trabalha com todas as linguagens artísticas: teatro, dança, música, artes plásticas, livro e leitura, dentre outras (FUNDAÇÃO CULTURAL DO PARÁ, 2016). As atividades do Laboratório, assim como as dos outros núcleos de oficinas Curro Velho, no entanto, se mantém as mesmas até então.

### 3.1.1 As Oficinas

As oficinas, como já citado, zelam pela qualificação e preparo dos alunos, – do ensino público, em sua maioria – no sentido de se iniciarem em uma profissão ou ofício, e desse modo conquistar oportunidades de crescimento econômico e pessoal. Essas oficinas estão divididas em dois centros culturais que fazem parte da instituição: o Curro Velho e a Casa da Linguagem. O objetivo primordial é o desenvolvimento da capacidade de expressão e representação, através de processo socioeducativo, e tem como instrumentos a arte e o ofício, na perspectiva de valores éticos e estéticos. Lidando, diretamente, com o suprimento das necessidades de lazer e entretenimento da classe trabalhadora e suas famílias, além de possuir um objetivo educativo de desenvolvimento cultural daqueles que a frequentam (NASCIMENTO, 1993; FUNDAÇÃO CULTURAL DO PARÁ, 2013).

A Fundação também visa atuar no sentido de despertar a sensibilidade e estimular o potencial criativo dos alunos, além de atentar para posturas didáticas, oportunizadas pelas oficinas e por ações complementares gratuitas para toda a comunidade, que tendem a gerar distribuição igualitária de materiais, a organização do trabalho e o justo acesso ao benefício público (FUNDAÇÃO CULTURAL DO PARÁ, 2013). Assim, a instituição tenta procurar a valorização do aluno e do grupo, instigando a formação de um cidadão que pratica sua cidadania plena, com um olhar mais humanizado. Tendo como objetivo estratégico a valorização das diferenças humanas, culturais, regionais e diminuição das diferenças sociais, estimulando os

alunos a respeitar a diversidade cultural e favorecer a troca de conhecimento, que proporcionará a eles um desenvolvimento integral, perpassando pela ética, moral e respeito (ROCHA; ARAÚJO, 2011).

Segundo Nascimento, as oficinas são compostas por 30 blocos, cada um desses blocos é composto por 20 a 25 alunos, totalizando um todo de até 1000 alunos, que são contemplados durante um período ininterrupto de 1 mês a 1,5 mês, onde são impulsionados para o mercado de trabalho se seus desempenhos forem satisfatórios: são indicados pela fundação a seguirem como monitores das oficinas. Os resultados das oficinas são expostos através dos eventos supracitados e por meio do Núcleo de Produção.

As oficinas Curro Velho se localizam no prédio sede, onde se situam as linguagens artísticas audiovisual, cênica e plástica, ou seja, destacam-se as oficinas de teatro, boi, capoeira e dança que resgatam e valorizam a cultura das comunidades circundantes; e as oficinas de trançado, colares, artesanato em barro, instrumentos musicais e bonecas, que dependem da existência de matérias-primas em cada local (TERADA; CHO, 2006). Por sua vez, as oficinas da Casa da Linguagem acontecem no antigo grupo escolar “Floriano Peixoto”, e possui atividades sistemáticas de oficinas nas áreas de expressão e comunicação verbal: língua portuguesa, comunicação, literatura e outras que tenham na linguagem e na palavra o seu principal fim enquanto estrutura sonora e gráfica, como por exemplo as oficinas de comunicação: redação jornalística – publicitária, e as oficinas de produção de texto e de literatura (NASCIMENTO, 1993).

### 3.1.2 O Laboratório de Animação

Fotografia 1 – Detalhe da entrada do Laboratório.



Fonte: Arquivo da autora (2015).

O laboratório de animação é considerado tecnicamente “novo” por Andrei Miralha, responsável pelo espaço, mas suas atividades já vinham sendo realizadas por um tempo esporadicamente. Miralha é artista visual e animador, cuja trajetória artística contempla o



desenvolvimento de atividades como artes gráficas, ilustração, animação, quadrinhos e maquetes eletrônicas. Como gerente de multimídia na Rede Cultura de Comunicação (entre os anos de 2007 e 2012) desenvolveu vinhetas, cenários e aberturas de programas da Tv Cultura do Pará. Na área da animação, dirigiu e animou vários curtas. Seu primeiro contato com animação foi em 2001, durante um workshop de animação em computação gráfica 3D. Logo se identificou com a técnica, e pouco tempo depois iniciou seus primeiros testes com desenho animado. Seu primeiro trabalho profissional com animação foi para uma empresa paraense High Vision, que trabalhava com computação gráfica e estava desenvolvendo um *teaser* promocional de média-metragem de animação, cujo nome seria *Águas e Vidas*. O projeto não foi concluído, mas parte da equipe: Miralha, Nonato Moreira e Alexandro Costa, acabou trabalhando no curta *A Onda - Festa na Pororoca*, de Cássio Tavernard, em 2003. Ministrou sua primeira oficina no Curro Velho em 1993. Mas foi depois de se formar no curso de Arquitetura e Urbanismo, em 1997, que começou a ministrar grande quantidade de oficinas – como Desenho de Observação, Desenho em Perspectiva e Desenho em Quadrinhos – até meados de 2003. Em 2004, foi contratado como funcionário temporário no cargo de Técnico em Gestão Cultural, onde trabalhou até 2006. A experiência de dois anos resultou no envolvimento de Miralha com vários desenhos animados, principalmente ministrando oficinas nessa área que possuíam uma abordagem mais artesanal, sem equipamentos tecnológicos, utilizando mais o zootrópio, *flip book* e eventualmente máquina fotográfica digital. Em 2012, retornou à Fundação Curro Velho como funcionário efetivo no cargo de Técnico em Gestão Cultural. Miralha, para o qual a animação “representa a possibilidade de imaginar, recriar e ressignificar o mundo a nossa volta por meio de sons e imagens em movimento” (MIRALHA, 2016), atualmente é o Técnico responsável pelo Laboratório de Animação das Oficinas Curro Velho, onde desenvolve o planejamento, acompanhamento e avaliação das oficinas regulares e especiais do mesmo, além de fazer parte da curadoria de eventos sobre animação, games, ilustração e quadrinhos.

Segundo Miralha (2016), a ideia do laboratório de animação surgiu a partir da necessidade de um espaço exclusivo para a animação, “pois esse tipo de atividade requer um aparato técnico e específico para sua melhor realização”. Assim, Miralha em ação conjunta com o gerente da fundação e a própria superintendência do Curro Velho ansiaram por criar um núcleo de animação na instituição, e como o mesmo já tinha uma trajetória de 11 anos com essa linguagem, a participação de Miralha foi decisiva para a concretização desse espaço.

Fotografia 2 – Alunos das oficinas trabalhando em mesas de luz.



Fonte:Arquivo da autora (2015).

Fotografia 3 – Mural de avisos do Laboratório.



Fonte:Arquivo da autora (2015).

Antes da inauguração do Laboratório de Animação, as oficinas não tinham regularidade, e não possuíam um espaço próprio, ocupando a sala de Desenho ou a sala de fotografia/audiovisual. As oficinas de Desenho Animado, contavam com 15 mesas de luz produzidas por funcionários, mas dependiam do equipamento trazido pelo próprio instrutor, como webcam e notebook, para sua realização. Assim, o laboratório de animação iniciou suas atividades em 15 de janeiro de 2013 com uma oficina, ministrada pelo próprio Miralha, que selecionou 10 alunos que mais se destacavam nas oficinas de animação do ano anterior à sua criação.

Vale ressaltar que o laboratório fora criado pela Fundação Curro Velho, e é uma iniciativa institucional, apenas o projeto de implantação do laboratório que foi elaborado por Miralha, que a partir de então, definiu os tipos de oficina, o layout e planejamento de atividades. No entanto, sua constituição foi viabilizada pela superintendente: Dina Oliveira, e pelo gerente de Artes Visuais, Ednaldo Britto e posteriormente por Raimundo Júnior.

As principais atividades do laboratório, hoje, são as oficinas regulares, divididas em três categorias: básicas (desenho animado, animação *Stop Motion* ou filme de animação com Bonecos, animação para WEB); específicas (desenho de personagem, roteiro para desenho animado, dublagem para desenho animado, desenho em quadrinhos); e avançadas (desenho animado avançado, Websérie de animação). Os principais instrutores são: David Matos,

Bichara Gaby, Francisco Leão, Jonilson Souza, Eliezer Carvalho, Filipe Barata, Mário Zani e  
Elison Ribeiro.

Fotografia 4 – Detalhe das guias de desenhos do Laboratório.



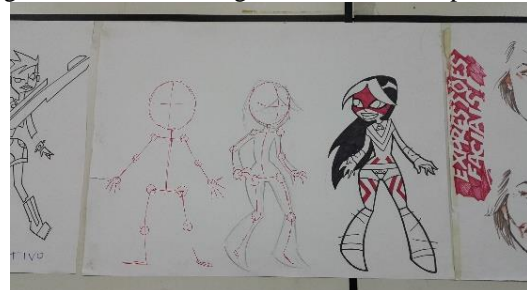
Fonte: Arquivo da autora (2015).

Fotografia 5 – Exercício da Oficina de Desenho Animado



Fonte: Arquivo da autora (2015)

Fotografia 6 – Detalhe da guia de estrutura de personagem.



Fonte: Arquivo da autora (2015).

O laboratório tem como público alvo heterogêneo, que vai desde a faixa etária de 7 a 12 anos, até jovens e adultos, de diferentes escolaridades e classes sociais. O mesmo tem por objetivo possibilitar a experimentação e/ou a iniciação na linguagem e nos processos artísticos que envolvem a produção da animação, estimulando a criatividade e a expressão artística dos alunos nas oficinas. Acreditando também que essa experiência possa servir como um incentivo ao desenvolvimento da animação em nosso estado.

Fotografia 7 – Espaço do Laboratório de Animação.



Fonte: Arquivo da autora (2015).

Em termos de melhoria para a Fundação Curro Velho e comunidade, o laboratório de animação oferece a possibilidade de experimentação de uma potente forma de expressão artística que é a animação. Para a animação regional, diante da grande carência de oficinas e cursos nessa área no Estado, se torna uma referência de iniciação e produção da animação, porém ainda restrita a Belém. Um exemplo é a trajetória de Luana e Maiara Esquerdo, que participaram de várias oficinas no laboratório de animação, e que produziram, por conta própria, um curta em *Stop Motion* chamado “Quem Pena é Galinha”, o qual lhes resultou na participação da mostra Futuro Animador do Anima Mundi 2016. Se espera que iniciativas como essa deem continuidade à produção fora do laboratório, cumprindo o objetivo maior da Fundação (e do laboratório), que é contribuir para o desenvolvimento da animação em nossa região.

Os projetos do laboratório são sempre escolhidos de modo a se ajustar as condições de produção: geralmente são curtas-metragens, ou, se for um projeto maior, possui episódios curtos. Mas o importante é que o projeto seja divertido e prático de fazer. No ano de inauguração do Laboratório, Andrei propôs a formação de um grupo de 10 alunos que já vinham participando de oficina de animação, antes da criação do espaço. Sugeriu, então, que cada participante, criasse um curta de animação com 1 minuto de duração, do conceito à finalização. Esse processo durou dez meses de produção (3 horas por dia). Miralha (2016) relembra que foi “um processo de experimentação e aprendizagem, e o resultado desse processo foi exibido no Cine Olimpya na Mostra Piririlampo de Cinema de Animação, em dezembro de 2013”.

Em 2014, no segundo ano do Laboratório, os alunos participantes do projeto de 2013 sugeriram produzir de desenvolver uma websérie chamada *A Hora do Mico* – já haviam sugerido uma proposta coletiva no ano anterior -, pois o formato é bem apropriado às oficinas. A produção, então, foi dividida em 5 etapas (módulos) de oficinas subsequentes: Oficina de Criação de websérie, cujo objetivo era criar uma “mini-bíblia” da série, com definições de premissa, tema, personagem, título da série, estrutura narrativa dos episódios, sinopses e *concept* de personagem; Oficina de Roteiro, onde a “min-bíblia” serviu como base para criar e

desenvolver roteiros para a websérie; Oficina de *Storyboard* e *Animatic*, na qual os foram transformados em *storyboard* e *animatic* (prévia da animação); Oficina de Animação e de finalização. O projeto resultou em 9 episódios de cerca de 1 minuto cada. A trilha sonora e sonoplastia foram criadas no Curro Velho com, também, a participação dos alunos. Os episódios devem ser lançados no primeiro semestre de 2017.

Em 2015, outra websérie começou a ser produzida nos mesmos moldes de *A Hora do Mico: Os TapTaps*. A ideia surgiu a partir de uma oficina de Desenho de Personagens e a premissa gira em torno de personagens que só se comunicam por meio de seus celulares, ninguém mais fala diretamente com os outros. Foram feitos apenas 4 episódios, ainda não divulgados.

Além das oficinas de desenho animado, segundo Miralha, uma das oficinas que se destaca dentro do laboratório de animação é a oficina de Stop Motion, ministrada por Francisco Leão, que realiza atividades voltadas para a confecção de bonecos e cenário para *Stop Motion*, e técnicas de animação e edição, trabalhando por meio de pessoas, processos e produto. O planejamento da oficina, primeiramente, começa com uma análise inicial do grupo em questão. Leão (2016) fala um pouco sobre seu método de planejamento: “observo o tipo de indivíduo e suas necessidades e habilidades, depois dependendo da turma, inicio um processo de criação e então finalizo com um resultado, ou produto final, a animação”.

Fotografia 8 – O oficineiro Francisco Leão auxiliando os alunos.



Fonte: Arquivo da autora (2015)

Leão trabalha utilizando na maioria dos casos com o material papel, por motivos econômicos. Para ele, o papel é acessível a todos, e a maioria dos participantes das oficinas é de baixa renda, sendo assim, é necessário apresentar algo que eles possam realizar sem um alto custo. O baixo custo da oficina oferta a oportunidade de desenvolver ideias e compartilhar experiências de um modo democrático, influenciando positivamente pessoas que desejam adentrar o mundo da animação, e os encorajando a experimentar fora dali, em suas próprias residências por exemplo.

Leão, cuja formação é em Educação Artística, iniciou seu trajeto artístico no teatro de marionetes e bonecos, e a partir de um convite para desenvolver bonecos para um curta de *stop motion*, entrou em contato com a linguagem. Para ele a animação é “uma entre outras formas de se contar uma história. Assim como outras artes anteriores (a literatura ou teatro) ela se propõe a uma forma, digamos, mais artesanal de se fazer entender”. Após um de seus curtas de animação ser escolhido para participar de uma mostra no festival Anima Mundi, foi convidado a desenvolver um projeto de *stop motion* específico para a Fundação Curro Velho.

Dentro da minha própria experiência enquanto “cria” do Curro Velho, o principal projeto construído coletivamente na oficina de *stop motion*, foi a série animada para tv *Amazônia Caliente*, paródia de novelas mexicanas e brasileiras com personagens caricatos amazônidas (o índio, o político coronel grileiro, o “malaco”, o pescador ribeirinho) e alguns outros presentes no imaginário de várias regiões do mundo (o cientista louco, o alienígena, a mocinha). A história gira entorno do amor proibido entre a filha do Coronel Ramirez, Amélia Carmensita, e o alienígena X-9 Roberto. Mucuíim é o jagunço responsável por manter os olhos no casal para o Coronel, enquanto o ex-namorado de Amélia, o ex-lutador de luta livre Limoto Andiroba, tenta atrapalhar o romance. Há também na trama uma grande confusão causada por um cientista maluco que inventa uma bebida energética de açaí que transforma em zumbis todos em Colares City (onde se passa a “novela”), para complicar ainda mais a história de amor.

Fotografia 9 – Roteiro de Amazônia Caliente

Roteiro		AMOR PROIBIDO		1
Cena	Plano	Texto	Diálogo	
1	PLANOS Diversos	Diversas cenas curtas dos personagens.	VOZ EM OFF - Anteriormente em Amazônia Caliente... O Coronel Sebastião Ramirez é um ambicioso madeireiro, dono de garimpos e cabeças de gado... Tudo comandado com mão e ferro!	
2	Geral	Surge uma enorme fazenda com uma casa grande no meio. ZOOM na imagem.		
3	Conjunto	Interior da casa grande. Coronel Ramirez esta sentado na sala, pensativo.	VOZ EM OFF - O Coronel anda desconfiado de sua filha, Amélia Carmensita...	
IDEM	Médio	Coronel falando consigo mesmo.	Coronel - Éguai Onde está esta moleca! Se ela estiver se encontrando com o filho do meu inimigo, aquele maldito Zé Gonzalez, eu faço picadinho dela!	
IDEM	Close	Rosto do coronel	Coronel - (Gritando) Mucuíim!	
IDEM	Médio	Coronel e Mucuíim no plano.	MUCUIM - (Chega como uma bala) Chamó chefe! Coronel - Claro imprestável! Onde está minha filha! MUCUIM - Tá dando aquela volta que ela dá todo dia...	

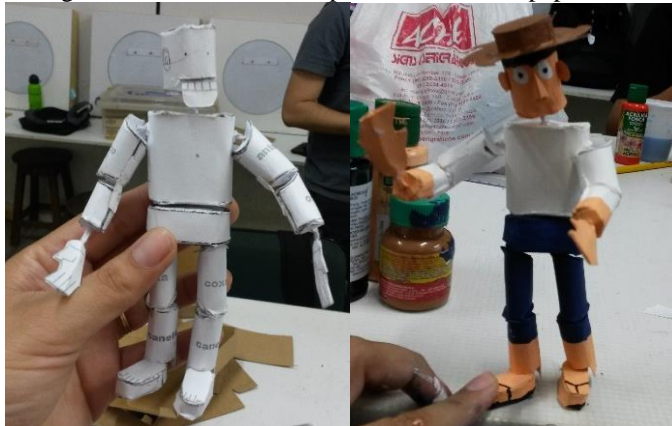
Fonte: Arquivo de Francisco Leão

Leão, que aplicou pela primeira vez a técnica com bonecos de papel em uma oficina para o evento Sesi Bonecos, afirma que o objetivo do projeto para o Laboratório de Animação era “desenvolver animações de *stop motion* de baixo custo”, e como já havia desenvolvido projetos com Origami, Kirigami e Kusudama (técnicas orientais de dobradura de papel),



resolveu aplicar essas técnicas no desenvolvimento de bonecos articulados de papel (2016). A ideia para *Amazônia Caliente* era primordialmente a liberdade criativa dos animadores, para desenvolver capítulos interligados entre si, criando um universo ficcional cujas características marcantes são o humor *nonsense* e a crítica social. Leão explica que “os bonecos eram feitos a partir de único modelo impresso em xerox, montava-se o boneco e lhe introduzia um esqueleto de arame para lhe dar mobilidade, a partir daí os alunos criavam os personagens conforme o roteiro pedia pintando sobre o boneco suas características acrescentando roupas de papel e acessórios” (2016).

Fotografia 10/11 – Antes e depois de boneco de papel confeccionado na Oficina.



Fonte: Arquivo da Autora (2015).

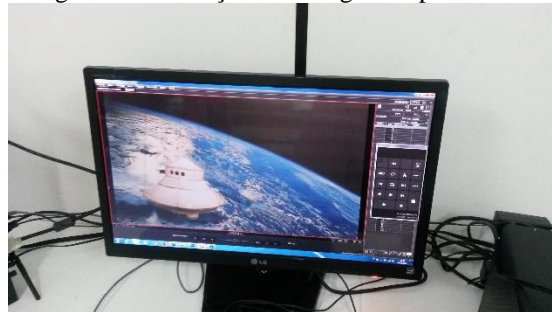
Além dos bonecos, os cenários e equipamentos foram projetos de modo que fossem acessíveis e de baixo custo, por meio de material reciclado, gambiarras e moldes encontrados na web: “Os cenários são feitos a partir de objetos já existentes na internet, para cortar e montar (mesas, cadeiras, etc.) principalmente nos sites especializados em *toy art paper*, gratuitos para download” (2016). Os alunos da oficina contribuíram de diversos modos e em todas as etapas da produção, desde o corte, colagem e pintura dos bonecos articulados até a animação frame a frame e edição do material. Francisco, quando perguntado sobre o futuro do produto final, afirma com humor que “o sonho é exibi-lo em canais especializados em animação e festivais, ou no horário nobre da Rede Globo...”.

Fotografia 12 – Cenário para *Stop Motion*



Fonte: Arquivo da autora (2015).

Fotografia 13 – Edição das imagens capturadas.



Fonte: Arquivo da autora (2015).

Fotografia 14 – Detalhe da tela do computador no momento da edição.



Fonte: Arquivo da autora (2015).

Quando se trata de melhorias para a instituição, a oficina de Stop Motion preencheu uma lacuna na área do audiovisual em Belém e apresentou a animação como algo acessível às pessoas daquela comunidade que, de outra forma, dificilmente teriam esta opção. Leão afirma que o laboratório tem lançado no mercado diversos artistas que de uma forma ou de outra estão envolvidos em trabalhos de animação como protagonistas e/ou participantes, ampliando e gerando mão de obra nesta modalidade artística.



Fotografia 15– Cenário para *Stop Motion* feito com materiais reciclados.



Fonte: Arquivo da autora

O Laboratório oferece às suas “crias” mais do que oficinas: oferece passaportes, sapatos vermelhos, feijões mágicos, uma trança exageradamente comprida para que adentremos as dependências encantadas desse maravilhoso Castelo dos Sonhos. Pode parecer piegas, mas é isso mesmo que as formas de expressão oferecem ao ser humano: a libertação pela arte.

## **Capítulo Ar**

### **O VENTO QUE BALANÇA A ALMA**

Este capítulo é reservado ao cinema, mais especificamente o cinema de animação, no mundo e no contexto regional. É relacionado ao elemento Ar e seu movimento de transporte e sobrevoos. É uma vista panorâmica do que é o cinema de animação em relação às suas peculiaridades, história e conexão com o sonho e o imaginário.

#### **1.1 O Gênio da Lâmpada (Lanterna) Mágica: cinema, sonho e imaginário**

Além do Castelo Encantado, outro ambiente propício a presenciar encantamentos é a Caverna das Maravilhas (Aladdin, Disney, 1991). Em seu interior obscuro, é possível encontrar criaturas mágicas banhadas pela luz de um grande tesouro. Dentre estas, está o Gênio da Lâmpada, um ser surreal que serve de alívio cômico nas situações de tensão da trama. Ele possui habilidades de metamorfose, que permitem muitas e variados piadas e malabarismos visuais. No entanto, apesar dos "poderes cósmicos fenomenais", ele é obrigado a "ficar dentro da lâmpada" e só pode usar seus poderes quando o dono desta, seu mestre, faz um desejo.

Ambos Gênio e cinema parecem compartilhar tanto a caverna (como ponto de partida) quanto parte da descrição acima. Na Antiguidade, Platão descreveu com detalhes o mecanismo imaginário da câmara escura de projeção no mito da caverna. Aliás, os estudiosos dos povos do período magdalenense afirmam que nossos antepassados se aventuravam nos fundos das cavernas para fazer sessões de "cinema" e assistir a elas. São exemplos os achados arqueológicos de Altamira, Lascaux e Font-de-Gaume onde, dependendo da luz investida e das direções que o observador toma é possível ver configurações diferentes da mesma pintura (o desenho de uma caça, por exemplo), que dão a impressão de movimento. Para o Machado (2011) "qualquer marco cronológico que possam eleger inaugural será sempre arbitrário, pois o desejo e a procura do cinema são tão velhos quanto a civilização de que somos filhos" (p. 16), logo a busca pelo começo oficial sempre nos remeterá para trás, para os ritos e mitos mais antigos. Morin, em *O cinema ou o homem imaginário* (2014), afirma que "todo sonho é uma realização irreal, mas que aspira à realização prática. Por isso as utopias sociais prefiguram as sociedades futuras, as alquimias prefiguram as químicas, as asas de Ícaro prefiguram as do avião" (p. 248). Seguindo essa lógica, as figuras rupestres que simulam movimento com auxílio

da luz natural prefigurariam o cinema, ou pelo menos o *desejo* de projetar cenas em movimento. Bastava o Gênio/cinema atender o pedido de seu mestre.

Machado (2011) combina as duas direções distintas de suas pesquisas: as ancestralidades do cinema (lanternas mágicas, teatro óptico, *fantasmagories*), os ditos “pré-cinemas”, e as formas mais contemporâneas do espetáculo cinematográfico, os “pós-cinemas”. Neste movimento dialógico entre passado e futuro, o autor percebe que a noção de cinema se expande ao passo que abarca estas duas direções – suas formas mágicas anteriores e as formas tecnológicas contemporâneas.

De fato, as duas tendências de pesquisa machadianas, podem ser muito mais cinematográficas, no sentido etimológico do termo, do que a prática regular de cinema contextualizada na história oficial da sétima arte que acabam por negligenciar “uma vontade milenar de intervir no imaginário”: Certamente, o que atraía essas massas às salas escuras não era qualquer promessa de conhecimento, mas a possibilidade de realizar nelas alguma espécie de regressão, de reconciliar-se com os fantasmas interiores e de colocar em operação a máquina do imaginário (p. 20). Isto é, “pode haver uma representação mais eloquente do movimento, da duração, do trabalho modelador do tempo e do sincronismo audiovisual nas formas pré e pós-cinematográficas do que nos exemplos ‘oficiais’ da *performance* cinematográfica”: à medida que Machado se imbrica nas formas e procedimentos das mídias contemporâneas eletrônicas e digitais, se depara com retomadas e ecos de atitudes retóricas e tecnológicas que já haviam sido experimentadas nos pré-cinemas e no cinema anterior ao hegemônico paradigma narrativo imposto a partir de D. W. Griffith (1875-1948) (p.10). Uma ressalva deve ser feita neste ponto. Sonhar é conceituado aqui como um fenômeno regressivo, no qual somos remetidos aos estados primitivos da infância, enquanto o imaginário é formado pelas imagens de diversas origens e de conotação afetiva que existem e circulam nos grupos sociais, sujeito a constantes mutações, já que recebe a interferência ininterrupta de novas imagens coletadas pelos sentidos e da própria ação da imaginação.

Para Comolli, “não é somente um velho sonho da humanidade que o cinema realiza, mas também uma série de velhas realidades empíricas e de velhas técnicas de representação que ele perpetua” (COMOLLI apud MACHADO, 2011, p. 16), quando se refere ao mundo “mais exótico” configurado pelo mediunismo, espetáculos de massa, fantasmagorias, inventores de brinquedos e todos os tipos de geringonças, até mesmo charlatões que faziam tudo por um bom negócio (também personagens da história da cinematografia mundial) – em

movimento que remete a tempos imemoráveis – junto aos protagonistas de sua história institucionalizada: pesquisas científicas de laboratório e investimentos da área industrial. Morin (2014) alega que “(...) a invenção técnica vem apenas coroar um sonho obsessivo” (p. 248), a técnica e o imaginário são forças que se apoiam mutuamente e se alimentam um ao outro para suprir as necessidades do homem.

Portanto, o que fica reprimido na grande maioria dos discursos históricos sobre o cinema é o que a sociedade reprimiu na própria história do cinema: o devir do mundo dos sonhos, o afloramento do fantasma, a emergência do imaginário e o que ele tem de gratuito, excêntrico e desejante, tudo isso, enfim, que constitui o motor mesmo do movimento invisível que conduz o cinema (MACHADO, 2011, p. 17)

Morin (2014) não descarta, a influência do “espírito do tempo” no desenvolvimento do cinema. Para ele, o cinema faz parte daquelas técnicas modernas (luz elétrica, telecomunicação, avião, etc.) “que reconstituem, mas de forma prática, o universo mágico onde reina a ação a distância, a ubiquidade, a presença-ausência, a metamorfose” (p. 252). O cinema, afinal de contas, possui uma realidade objetiva, uma técnica (ou conjunto de técnicas). Coincidência ou não, o cinema também é contemporâneo da psicanálise de Sigmund Freud (1856-1939). Morin (2014) não acredita na coincidência do uso de termos comuns entre cinema e psicologia, para ele “não é um puro acaso que a linguagem da psicologia e do cinema coincidem muitas vezes em termos como projeção, representação, campo, imagem. O cinema se construiu à semelhança de nosso psiquismo total” (p. 241). Machado (2011) destaca que no mesmo ano em que Méliès lança sua obra *Cendrillon* (1899), seu primeiro trabalho de narrativa fantástica, Freud publica *A Interpretação dos Sonhos*, cujo o intento era pesquisar a simbologia onírica.

Um com o outro [cinema e psicanálise] buscam realizar essa fusão impossível da ciência com o irracional: são máquinas e métodos positivistas a serviço do delírio do espírito. Cinema e psicanálise, em todo caso, abrem para o estupefato cidadão da virada do século uma caixa de Pandora com todos os prodígios e perversões que o colarinho engomado da civilização havia teimado em esconder ao pudor das gerações (MACHADO, 2011, p. 37).

A partir deste ponto, se pode dizer que as fantasias, desejos e pulsões que Freud descortinava para serem vistos à luz da ciência, e que Méliès projetava na sala escura, se tornam pautas sociais de primeiro plano e “vão reivindicar o estatuto de plena cidadania”. Morin afirma que:

Os inventores do cinema, empírica e inconscientemente, projetaram para fora de nós as estruturas do imaginário, a prodigiosa mobilidade de assimilação psicológica, os processos de inteligibilidade, etc. Tudo o que se pode dizer do cinema vale para o

próprio espírito humano também; seu poder ao mesmo tempo conservador, animador e criador de imagens animadas (MORIN, 2014, p. 241)

É muito comum nos filmes de Méliès os corpos se transfigurarem, achatarem ou crescerem em demasia, perderem membros, mudarem de sexo ou desaparecer em uma cena para aparecer em outra: “não se sabe bem em decorrência de que perversidade satânica abundam em suas cenas as mutilações físicas mais estapafúrdias e as metamorfoses corporais mais monstruosas, mesmo quando o pretexto é o efeito cômico de extração burlesca” (MACHADO, 2011, p. 38). A obra de Méliès, ainda que aparente em sua superfície possuir o objetivo simples de fazer rir e ser descompromissada com sentimentos mais profundos, está impregnada de “uma angústia profunda e ‘arcaica’”, que quanto mais se dissimula mais se intensifica, como observou Pierre Jenn (1984). Jenn analisa *Eclipse de soleil em Pleine lune* (1907), filme cujo enredo gira em torno de um astrônomo de opereta que observa pelo telescópio o eclipse do sol. Ao passo que se coloca na posição por detrás da lua, o sol, “muito atrevido”, se aproveita da situação suscitando expressões de gozo sexual na lua. O astrônomo, excitado com a situação, se inclina para observar a cena mais de perto e conseqüentemente cai da janela. Jenn indaga quem seriam esses astros senão metamorfoses do pai e da mãe e o que fazem eles em tal posição senão o coito. Além disso, o astrônomo (representado pelo próprio Méliès) não estaria “revivendo o fantasma da cena primitiva”, quando observa pelo telescópio (versão amplificada do buraco da fechadura)? Para Jenn as cenas de Méliès não são tão “inocentes” quanto aparentam (JENN apud MACHADO, 2011, p. 38).

O fascínio do cinema de Méliès, aquilo que na Europa e na América mobilizava multidões para as salas escuras, está sobretudo nesse componente onírico de fundo psicanalítico, pois o que as massas buscavam nas *féeries* de Méliès e em todas as *mises en scène magiques* do período era aquilo justamente que em princípio não podia ser mostrado. O papel do cinematógrafo consistia, por consequência, em operar o mesmo tipo de transferências que, segundo Freud, ocorria na elaboração do sonho pelo sujeito (MACHADO, 2011, p. 38).

Esse trabalho de mascaramento do desejo ainda não estava domado pelo paradigma civilizatório da narrativa originada do modelo literário, e nem se enquadrava na instituição das belas-artes que transformam em toleráveis e digeríveis “as manhas do imaginário”. É o caso oposto: ele se mostra como um sintoma de uma inquietação maior, como nos sonhos e fantasias, é o indício de que algo mais selvagem ou perverso ameaça vir à tona. Morin acredita que “o mundo se refletia no espelho do cinematógrafo. O cinema oferece o reflexo não somente do mundo, mas do espírito humano” (MACHADO, 2011, p. 239), pois o psiquismo do cinema não apenas representa a percepção do real, mas também traz consigo o imaginário.

Em *A Interpretação dos Sonhos*, Freud sugere que devemos considerar o instrumento que executa nossas funções mentais como um microscópio composto, aparelho fotográfico ou

algo semelhante, e de acréscimo considera que o lugar psíquico é a área do dispositivo onde se forma a imagem. Essa concepção se aproxima do pensamento de Morin (2014) sobre o “pequeno cinema mental”, pois acredita que “o cinema inclui não apenas teatro, poesia e música, mas também o teatro interior da mente: o pequeno cinema que nós temos na cabeça” (p. 241), e neste encontram-se unidos indissociavelmente a visão objetiva do mundo e a subjetiva.

Dois mil anos depois que Platão, com sua alegoria da caverna, profetizou o cinema como *locus iniquos* da perversão dos sentidos, Sigmund Freud, num gesto de rompimento com a tradição metafísica /racionalista do Ocidente, reconcilia-nos novamente com nossos fantasmas, trazendo de volta ao cenário filosófico as razões reprimidas do corpo e do espírito, e será por meio de uma metáfora óptica que ele tentará se dar conta do funcionamento de nossa vida psíquica (MACHADO, 2011, p. 39).

Morin (2014) destaca que o processo de penetração do homem no mundo e do mundo no homem, também se dá por exploração, e o cinematógrafo coloca ao alcance da mão – no caso, do olho – o mundo desconhecido. Como exemplo cita o fato de qualquer jovem de 15 anos, hoje, já tiveram a chance de conhecer lugares longínquos (arranha-céus de Nova York, geleiras da Groelândia, o Extremo Oriente), ou tiveram acesso a “todos os mistérios dolorosos da vida, do amor e da morte” (p. 244), claro, através das imagens projetadas, e que agora fazem parte de seu imaginário.

Atrelada a cela do cavalo, ao motor do avião, à nevoa da tempestade, a câmera se fez olho onipresente. (...) esse novo olhar, teleguiado, dotado de todas as potências da máquina, vai além das paredes ópticas que o olho físico não podia transpor. (...) o cinema ampliou para todas as direções esse novo império. Além do muro óptico, o olho vê o movimento das coisas aparentemente imóveis (acelerado), o detalhe das coisas demais velozes (câmera lenta) e, sobretudo, levado aos infinitos microscópicos e macroscópicos, ele atinge finalmente o infrassensível e o suprassensível (MORIN, 2013, p. 243).

Na virada do século XIX para o XX, se considerava que a ciência só teria acesso ao abstrato, objeto de sua análise, por meio da linguagem verbal, as imagens não poderiam nos dar impressões verdadeiras das coisas, ou talvez noções pálidas ou falsas. Isto vai fazer com que o registro da psicanálise se restrinja à escrita e à interpretação verbal, colocando o olhar em uma posição marginal, “no entanto, quando Freud explica o sonho como um cenário composto de imagens, no qual se narra a história do desejo e dos interditos em relação aos quais aquele se mascara, não é de cinema que ele está falando?” (MACHADO, 2011, p. 41). O cinematógrafo é um dispositivo capaz de nos fazer ver essas imagens, de modo que a exclusão do olhar pela teoria psicanalítica é uma grande contradição:

A psicanálise, entretanto, contemporânea do cinema, fez de conta que não está vendo coisa alguma e continuou durante muito tempo depositando uma fé quase cega na palavra (*talking cure*, dispositivo de escuta etc.) como elo de contato com o inconsciente. Tudo porque o analista não pode olhar diretamente para a nossa tela interior nem podemos projetar para fora as imagens que forjamos em algum lugar dentro de nós mesmos, dependendo, em consequência, da mediação da fala para exteriorizar as paisagens do imaginário. A natureza nos deu um aparelho fonador, mas não nos deu um cinematógrafo incorporado ao nosso próprio corpo, para que pudéssemos botar para fora as imagens do cinema interior (MACHADO, 2011, p. 41)

A ida ao cinema é mais do que a simples disponibilidade de deixar-se levar pela *impressão de realidade*, isto é, confusão entre percepção e representação. O desejo de se colocar nessa posição se caracteriza como forma de se relacionar com a realidade alucinatória que se impõe, “voyeurista e narcisista, porque nela o sujeito ‘espia’ a intimidade do outro pelo viés da tela, enquanto seu corpo inerte se projeta imaginariamente na intriga e passa a vivenciar o filme como se fosse o seu sujeito” (MACHADO, 2011, p. 46). Mais que uma forma de lidar com essa realidade de alucinação, o espectador precisa considerar que estes eventos estejam acontecendo a ele (*efeito de sujeito*).

A diferença entre a antiga abordagem filmológica e a moderna acepção semiótica (...) a impressão de realidade resulta da combinação do dispositivo da caverna (imobilidade, silêncio, escuridão, onirismo) com mecanismo de enunciação das imagens pela câmera, um sistema de projeções ópticas, derivado de técnicas renascentistas de “reproduzir” a realidade (perspectiva monocular principalmente), que visa inscrever o sujeito no interior mesmo da representação (MACHADO, 2011, p. 46)

O “assujeitamento do espectador” remete novamente ao mecanismo do sonho, já que “o sonho é também uma manifestação do egoísmo do sonhador (Freud prefere falar em narcisismo, que é egoísmo investido pela libido), pois nele é sempre o sonhador quem desempenha o papel principal” (MACHADO, 2011, p. 47). Outro ponto em comum entre sonho e filme é o recurso da imagem como meio básico de expressão. Segundo Machado, em alguns escritos de Freud é possível ver associações entre conteúdo psíquico e artes plásticas, onde este afirma que “a figurabilidade sempre domina o processo” (p. 47). O autor não pretende, pois, estabelecer uma correspondência perfeita entre cinema e psicanálise, afirma que seu foco é nos fenômenos congruentes entre as duas esferas:

Esta última [maquinaria do cinematógrafo] invoca sempre um outro processo, uma outra economia, um dispositivo teórico e prático de modalidade diversa. Por ser um fato da cultura e acontecer num contexto de produção de linguagem próprio de uma civilização particular, o cinema emprega signos arbitrariamente forjados pelas vicissitudes de sua própria história. As determinações de sua economia particular constituem, aliás, um conjunto de problemas que nos cabe examinar no plano teórico. Mas também a psicanálise, tal como nô-la legaram os seus criadores, longe de identificar uma infraestrutura psíquica comum a toda espécie humana, não faz senão operar com a interiorização de uma cultura particular (ocidental, familiarista, paternalista, cristã), ainda que dominante, como aliás já observava Volochinov

(1976), Reich (1983), Deleuze e Guattari (1977). Assim, em vez de pensar simetrias ou assimetrias simplificantes, psicanálise e teoria do cinema podem tirar melhor proveito uma da outra dedicando a sua atenção àquela zona de fenômenos em que de fato os seus objetos particulares se confundem (p. 48)

Também não acredita que “saber” estar diante de um filme fictício elimina o fato de desejar ir e estar no cinema, afirma que isso apenas acontece porque o indivíduo procura no ato de ver um filme mais do que a consciência do processo: “ele pode viver suas emoções sem riscos de qualquer espécie, porque, ainda, tudo não passa, no fim das contas, de um ‘sonho’, é que ele pode precisamente alucinar as imagens e vive-las com a intensidade de um acontecimento real” (MACHADO, 2011, p. 50).

Para Morin (2014), quando o feixe de luz entra em ação, uma máquina humana é acionada, pois o cinema é como uma máquina de pensar, que vê por nós, “imagina no nosso lugar” e imita o trabalho da percepção. E essa associação simbiótica apenas é admissível porque une duas forças ativas da mesma natureza: a mente do espectador e a do cineasta. O que é percebido é um jogo de luzes e sombras, portanto não é o objeto em si, mas o espectador não percebe apenas estímulos luminosos “ele incorpora o ponto de vista da câmera, investe de subjetividade as projeções da tela e, nesse ato de alucina-las, interioriza as percepções” (MACHADO, 2011, p. 51). É relação mental que o homem estabelece com o mundo triada pelo cinema:

O cinema vai mais longe que o cinematógrafo: todas as coisas que ele projeta já foram triadas, impregnadas, misturadas, semiassimiladas num caldo mental onde o tempo e o espaço não são mais obstáculos, mas se confundem num mesmo plasma. Todas as diástases do espírito já estão em ação no mundo da tela. São projetadas no universo e trazem dele substâncias identificáveis. O cinema reflete as trocas mentais do homem com o mundo (MORIN, 2014, p. 244).

No cinema coexistem mecanismos de censura, tais como as regras de mercado, recursos linguísticos e legislações, que são para Machado (2011) “molduras culturais” utilizadas para “domar” o caos do inconsciente. Não é muito diferente do mecanismo do sonho, já que existe também uma censura psíquica entre os impulsos do inconsciente e as manifestações do mesmo.

A visão machadiana acredita que certos filmes, preocupados em simular o processo de sonho sem as amarras que se interpunham ao cinema, fazendo o uso de “associações livres” para imitar a irracionalidade inconsciente – como fora o caso dos surrealistas na década de 20 – são até mesmo menos oníricos que os que apresentam uma fronteira embaçada entre o vivido e o imaginado. Talvez, caso esta situação se dê de forma contrária, “subvertendo a função imaginária do cinema em benefício de um ganho de conhecimento”, reprimiria o desejo de



ir/estar ao cinema, esvaziando as salas e ameaçando a existência do veículo (p. 54). O cinema, então, se configura como “máquina de moldar o imaginário”, que realiza parte do trabalho psíquico do espectador.

Anestesiado do espírito vigilante, suspensão de todo interesse pelo ambiente circundante, projeção da personalidade num sujeito emprestado, adesão à impressão de realidade, desligamento, passividade, desejo de sonhar: eis algumas das disposições regressivas do espectador acorrentado à sua poltrona na gruta escura, simulação do ventre materno (MACHADO, 2011, p. 53).

Morin (2014) descreve o cinema como um robô imaginário que imagina para nós e fora de nós, desenvolvendo um sonho consciente organizado. O imaginário, por sua vez, não pode separar-se do homem, pois faz parte desse, de sua “natureza humana”. Além de fazer parte vital deste homem material, contribui para sua formação prática. Homem imaginário e *homo faber* (o homem prático), duas faces da mesma moeda, que se misturam indissociavelmente buscando a mesma necessidade de habitar o mundo. Aí reside a realidade “semi-imaginária” do homem.

O que se pode chamar diversamente de “personalidade”, “consciência”, “natureza” humanas provém não somente dos intercâmbios práticos entre o homem e a natureza e dos intercâmbios sociais entre os homens, mas também dos incessantes intercâmbios antropocósmomórficos, imaginários ainda, com as coisas ou seres da natureza que o homem sente simpaticamente participar de sua própria vida (MORIN, p. 246).

O cinema é físico, mas também psíquico, e para Morin (2014), é um tipo de espírito-máquina. Em suas salas-laboratório se concretiza um psiquismo coletivo a partir de um fecho de luz. Afirma que o cinema “não pode ser separado do movimento revolucionário – e das contradições desse movimento - para onde a civilização é levada” (p. 253), ou seja, não podemos descartar as influências do meio e do “real”. É também um cruzamento de forças mentais individuais e coletivas, entre as quais estão a história, a sociedade, a economia, as leis, os prazeres, o espetáculo, a comunicação e a ação.

Morin afirma que, finalmente, por meio da máquina à sua semelhança, nossos sonhos são projetados e objetivados, fabricados industrialmente e compartilhados coletivamente, para depois retornarem para a nossa vida prática para remoldá-la, “ensinar-nos a viver ou a não viver”, reassimilando-os ou os perdendo em nós, e nós nos perdendo neles. O autor garante que viver o cinema é viver um estado de *dupla consciência*, um fenômeno onde “a ilusão de realidade é inseparável da consciência de que ela é realmente uma ilusão, sem, no entanto, que essa consciência mate o sentimento de realidade” (p. 15).

Como Aladdin, desejamos viver outra realidade que não a cotidiana, mas que nem por isso menos real. É então que o Gênio entra em ação e transforma nossos sonhos em realidade, transportando Aladdin para fora da Caverna das Maravilhas em direção aos seus anseios mais profundos.

## 2.2 O Tapete Mágico: panorama histórico do cinema de animação

A Princesa Jasmine sempre sonhou em ultrapassar os enormes muros do Castelo de Agrabah para explorar o mundo. Aladdin, então, realizou o desejo da princesa, a levando em um passeio aéreo para vislumbrar a *Whole New World* (um mundo completamente novo), como sugere a música tema do casal. Claro, o protagonista não poderia atender os anseios de sua amada sem seu amigo Tapete Mágico. Tapete é *meio e protagonista* das aventuras turma de Aladdin. Assim como o cinema de animação que lhe dá vida – pois foi um dos primeiros personagens de um longa-metragem a ser animado por computador -, Tapete possui uma natureza dupla (transporte e coadjuvante da mesma história). Para Sebastien Denis em *Cinema de Animação* (2010), a “animação é assim simultaneamente um procedimento e um processo de criação – o que é decerto o mais importante para os animadores, que de bom grado põem de lado a técnica (a qual pode encobrir o verdadeiro trabalho de fundo) para favorecer o projeto” (p. 8) . É importante ressaltar que aqui se entende que animação cinematográfica, não um gênero, mas sim uma técnica ou um conjunto de técnicas que inclusive podem realizar filmes de todos os gêneros (horror, comédia, musical, burlesco, filme de guerra, até mesmo documentário e experimental (DENIS, 2010).

Alberto Lucena Barbosa Júnior (2011), em *Arte da Animação: técnica e estética através da história*, demonstra como a história da animação é marcada pela relação técnica e estética onde uma não existe sem a outra. A técnica possibilita a arte, mas não a substitui. As duas se alimentam mutuamente no processo de produção da obra de arte. Ressalta, porém, que o termo “animação” só começa a ser usado para designar imagens em movimento no século XX. O movimento, todavia, é para o autor “é a atração mais intensa da atenção, resultado de um longo processo evolutivo no qual os olhos se desenvolvem como instrumentos de sobrevivência” (p. 28), o que justificaria a grande atenção dada por desenhistas e pintores a representação do movimento desde os tempos primordiais.

Assim, encontramos, ao longo da história da arte, o desejo atávico do homem pela animação de suas criaturas – inicialmente com uma intenção mágica (Pré-Histórica), mais tarde como código social (Egito Antigo), passando pelo reforço da narrativa

(Oriente Próximo antigo em diante), até atingir o puro desejo formal com a arte moderna (BARBOSA JÚNIOR, 2011, p. 29).

Mas para o desenvolvimento do cinema de animação, ainda era necessário um salto no desenvolvimento técnico-científico que possibilitasse sua ascensão como arte da ilusão do movimento, o que só ocorreria no começo do século XX. No entanto, é importante registrar a contribuição de pesquisas relacionadas a percepção do movimento através da visão e dos dispositivos ópticos-mecânicos oriundos do advento da ciência moderna, pós-Renascimento. Estes são produtos de um ambiente propício à disseminação e interesse pelo conhecimento, e serão grandes contribuidores para a descoberta dos princípios da animação.

O Barbosa Júnior (2011) aponta que a criação desses dispositivos, todavia, não teve ainda grande relevância para a arte, já que eram apenas resultados de princípios científicos que resultaram em curiosidades ópticas. O pintor Emile Reynaud, porém, colocará a animação mais próxima de sua realização cinematográfica com seu praxinoscópio (18770, e mais tarde com seu Teatro Óptico onde exibia seus filmes chamados *pantomimes lumineuses*: filmes estes de aproximadamente 15 minutos, coloridos, com enredo e trilha sonora, e personagens desenhados de maneira que estivessem impecavelmente adaptados ao cenário, um espetáculo de grande sucesso, mas que não chega ser uma influência direta para a arte da animação (DENIS, 2010).

Por isso, apesar de feitos inegáveis para a animação como espetáculo, ao acomodar-se num ponto do desenvolvimento em que não dava para chegar a uma formulação artística acabada, sua contribuição para a linguagem da arte-animação não aconteceu. Reynaud, evidentemente, tinha intenção e talento artísticos. Contudo, estava preso ao fascínio do instrumento, a sua própria novidade tecnológica, limitante artisticamente como qualquer tecnologia por si mesma. E como sempre acontece com quem assim se comporta, foi subjugado por outra tecnologia mais avançada (BARBOSA JÚNIOR, 2011, p. 37).

Paralelo à experiência do praxinoscópio, cientistas começaram a pesquisar o movimento humano e animal a partir de análise fotográfica, destaque para Eadweard Muybridge e Jules Marey (DENIS 2010). Seus trabalhos publicados ainda são referência para trabalhos de animadores cinematográficos. Até esse determinado momento da História temos apenas desenvolvimento tecnológico. Mas o ambiente era propício à fantasia e ao fascínio pelos avanços da ciência e tecnologia. Logo, para alguns artistas sensíveis ao espírito do tempo, a situação era favorável à exploração de outras possibilidades artísticas (BARBOSA JÚNIOR, 2011).

Foi a partir da descoberta da técnica chamada *substituição por parada da ação* que a história da animação como objeto artístico pôde começar. A técnica corresponde ao processo de interromper a filmagem e mudar a ação, logo em seguida recomeçar a filmar para ter como

resultado um acontecimento “mágico”. Originalmente, foi tida como um erro de gravação, mas o cineasta francês George Méliès viu no mecanismo potencial artístico para seus filmes. Méliès foi o precursor dos chamados *trickfilms*, ou filmes de efeito, que se utilizam desse tipo de trucagem e de outras mais para entregar aos espectadores truques de mágica cinematográfica.

Alguns anos mais tarde, o ilustrador inglês James Stuart Blackton, a partir do aperfeiçoamento da técnica supracitada, aparece na História da animação como o primeiro a realizar um desenho animado, *Humorous Phases of Funny Faces* (1906). Todavia, ainda não chegara exatamente na verdadeira técnica da animação, ou seja, possuía poucos instantes de animação *frame a frame*. Blackton, apesar de artista, considerava sua atividade um negócio, logo não se preocupava muito com originalidade ou exploração plástica e mecânica das potencialidades artísticas do filme. Ao invés disso, preponderava em suas apresentações a tendência a maravilhar o público com a “mágica” da animação, ou seja, o resultado das trucagens que a técnica da animação permite.

Em busca de uma identidade própria, a arte da animação volta-se para modelos artísticos tradicionais, mas especificamente as artes gráficas. O cinema emprestou dos quadrinhos as histórias e as piadas, chamada *gags*, especialmente nos Estados Unidos onde possuíam grande influência e eram atrelados a grandes jornais. É exatamente nesse país que o cinema se desenvolverá como indústria. Apesar dessa grande influência, apenas em 1911 será realizado o primeiro desenho animado baseado em quadrinhos, *Little Nemo in Slumberland* de Winsor McCay (DENIS, 2010). Isso se deve principalmente pelo fato dos artistas, em um primeiro momento, não estarem interessados na expressão gráfica e inovações artísticas, mas sim no fascínio da técnica.

Segundo Denis (2010) a animação começará efetivamente com Emile Cohl na França e Winsor McCay nos Estados Unidos. Entre 1908 a 1917, o artista francês Emile Cohl será o responsável por conferir à arte da animação uma “filosofia estética” a partir de sua formação artístico-cultural. Cohl já era um artista com uma grande reputação quando descobriu o cinema e também participava de círculos sociais importantes para sua formação intelectual. Trabalhou com alguns dos líderes do movimento simbolista. Em 1880 já era conhecido por seus trabalhos em jornais, e junta-se com um grupo preocupado com questões estéticas chamados “Os Incoerentes”, que segundo Barbosa Júnior possuíam uma “filosofia iconoclasta, antiburguesa, antiacadêmica e violentamente antirracional”. Essa será uma influência tanto para o cinema de animação de Cohl como para movimentos artísticos do século XX, como o dadaísmo e o surrealismo.

O primeiro filme de Cohl, *Fantasmagorie* (1908), que é o primeiro desenho animado de verdade, e sua experiência com a animação contribuiu principalmente com técnicas que facilitavam e agilizavam ao trabalho do artista. Essa queda de trabalho árduo permitiu que os animadores investissem menos em esforços nas atividades mecânicas podendo assim investir na exploração estética do movimento como elemento expressivo. Cohl é considerado pai da animação por deslocar o feito técnico da câmera para os bastidores, colocando habilidade plástica e estética do artista no centro da atenção do espectador. A continuidade da herança artística de Cohl ficará por conta do artista americano Winsor McCay, principalmente a inclinação surrealista que está presente em toda a história da animação. McCay também já desfrutava de considerável reconhecimento como desenhista à época que se engajou ao cinema. Diferentemente de Cohl, quis simplificar o traço para dar agilidade ao processo, McCay transpôs seu sofisticado estilo gráfico dos quadrinhos às telas. Seu primeiro desenho animado demonstra como inovação de McCay consiste exclusivamente num aspecto artístico da animação, pois utilizou os mesmos recursos técnicos de Cohl, assim como conceitos fundamentais do cinema de animação tais como comprimir/esticar, acelerar/desacelerar e temporização. Introduz até mesmo características de personalidade aos seus personagens e um cenário estático, recursos considerados avançados e que serão de grande importância ao desenvolvimento do campo (BARBOSA JÚNIOR, 2011).

A industrialização da animação aparece como uma questão complexa nesse momento. Além de ter que lidar com as dificuldades do processo de animar em si, os animadores pioneiros enfrentariam o desafio de se estabelecer enquanto profissionais. Outro obstáculo a ser conquistado era o estabelecimento e consolidação de um público fiel. Os estúdios de animação nascem, então, com o objetivo de satisfazer essas necessidades, assim como acelerar o processo de animar a fim de atender os curtos prazos e baratear a produção. Esses estúdios vão contratar principalmente cartunistas e outros profissionais oriundos dos departamentos de artes dos jornais da época. Barbosa Júnior destaca que " a formação em escolas de belas-artes, com sólida base em desenho e pintura, era o ponto comum entre todos esses precursores" (BARBOSA JÚNIOR, 2011, p. 61), o que resultará em um expressivo desenvolvimento técnico e artístico entre os anos compreendidos entre 1910 e 1940, apesar da desconfiança de alguns animadores de que as amarras mercadológicas poderiam anular a contribuição artística.

Os Estados Unidos irão desempenhar um papel muito importante nesse processo. A Primeira Guerra Mundial foi um fator determinante para o país consolidar a indústria cinematográfica, haja vista que não havia mais concorrência forte o bastante para competir com o país por parte dos produtores europeus, o que garantiu "sua

hegemonia na produção visual em todo o Ocidente” (BARBOSA JÚNIOR, 2011, p. 61).

Coube a John Rudolph Bray a reviravolta na maneira como produzir filmes de animação incorporando preceitos científicos de gerenciamento Tayloristas sobre produtividade no trabalho para alcançar regularidade na produção. Bray também colaborou na diminuição de trabalho gasto com a reprodução de cenários estáticos folha por folha já que os imprimia. Todo esse processo resultou na uniformidade à produção, em detrimento da individualidade, o que propiciou o aparecimento espontâneo de códigos visuais que “com o tempo contribuíram para uma identificação popular com o gênero (sem esquecer que também dava início à estruturação de um sistema-padrão na produção do trabalho de animação)” (BARBOSA JÚNIOR, 2011, p. 64).

A organização empresarial do cinema de animação então proporcionará o aparecimento das séries de personagens. Barbosa Júnior revela que a expressão “desenho animado” surge com a criação de *The Newlyweds* (1913), primeira série de personagem, produzida por Emile Cohl a partir dos quadrinhos de George McManus, *The Newlyweds and Their Baby*. Duas inovações serão um ponto importante no desenvolvimento das séries de personagens: o acetato e a rotoscopia. Rapidamente se estabelecem como padrão em toda indústria de animação, afetando todos os departamentos básicos da produção, como desenhos, materiais e efeitos. O advento das séries de personagem não somente satisfaz a demanda mercadológica crescente por produções de massa e a necessidade de uniformização da animação para melhor compreensão dos códigos visuais pelo público, como também causou algumas transformações no campo. Publicações como *Animated Cartoons: How They Are Made, Their Origin and Development* de Edwin G. Lutz, contribuíram para a vulgarização da animação e traziam detalhes sobre a feitura do processo de animar.

Os primeiros protagonistas do *star system* da animação ainda possuíam forma humana, mas aos poucos foram cedendo lugar a carismáticos animais antropomórficos como o Gato Félix, de Otto Messmer, pois “era uma opção perfeita para deflagração de fantasias sem limite, ainda mais tirando proveito de um processo universal de identificação que existe entre nós humanos e o mundo animal” (BARBOSA JÚNIOR, p. 75). Messmer, então, aplicou conceitos do cinema e teatro de Charles Chaplin que eram notoriamente eficazes. Com Félix, Messmer continua o legado de animadores com inclinações surrealista, como Winsor McCay e Emile Cohl. O felino arranca até mesmo críticas positivas de artistas e profissionais da arte de renome

como o escritor Aldous Huxley e o historiador da arte Marcel Brion. Dentre diversas situações inusitadas vividas pelo gato, havia algumas em que Félix se dava mal e então:

Otto Messmer tirava proveito disso para dar vazão a experiências formais bem de acordo com as vanguardas modernistas: deformações de perspectivas e toda sorte de estranhamentos; aplicação de padrões geométricos, de acordo com tendências neoplásticas e concretas; exploração dramática de sombras, como os expressionistas, (...) Tudo dentro de uma estrutura narrativa que se apoiava na fantasia (BARBOSA JÚNIOR, 2006, p. 79).

Europa explorava outras maneiras de produzir animações cinematográficas por conta da crítica situação econômica do continente após a Primeira Guerra Mundial. Algumas produtoras haviam falido e alguns dos seus principais artistas migraram para os Estados Unidos. Além disso, as telas de cinema europeias não puderam frear o grande fluxo de filmes americanos que desbancavam as produções locais, precariamente produzidas. Restaram aos produtores locais os incentivos governamentais destinados aos filmes que veiculassem serviços públicos ou experiências vanguardistas. Alguns artistas conseguiam patrocínio privado, e às vezes até mesmo produziam com recursos próprios. Nesse contexto, a animação tridimensional terá destaque em relação às outras técnicas. A técnica consistia no uso de *stop action*, isto é, parada com substituição de ação, técnica tão presente no cinema de Méliès (*trickfilms*). Esse tipo de animação se divide de acordo com o material utilizado, podendo ser usado qualquer tipo de objeto, inclusive pessoas. Alguns exemplos são a animação de bonecos, a tela de pinos, a animação de silhuetas, a animação de recortes, etc.

Esses animadores flertavam com as vanguardas artísticas do século XX em movimento recíproco. Nesse contexto a arte abstrata ganhou espaço e contribuiu para a expansão da arte da animação. A Alemanha, neste período, se configurou como solo fértil para os artistas de vanguarda, de lá surgiria o nome mais importante dentre os animadores independentes dos anos 30, Oskar Fischinger. Nos Estados Unidos, a partir dos anos 30, surgiram outros animadores independentes dispostos a explorar técnicas de animação menos tradicionais. A artista Mary Ellen Bute, por exemplo utilizou diversas técnicas, desde animação de recortes até *pixillation*, mas seu grande legado será o uso da eletrônica para desenhar na animação (BARBOSA JÚNIOR, 2011).

Nos anos de 1940, o artista húngaro George Pal influenciou o conceito de animação nos Estados Unidos. Até aquele período animação era sinônimo de desenho animado, Pal será o responsável por modificar o *status quo*. Sua principal contribuição será de ordem temática a partir do conceito de que cinema se trata de entretenimento, em contraponto a outros animadores independentes, que ao tratar a animação como uma “pintura em movimento”,

tornaram seus filmes monótonos. Para além disso, Pal também é responsável por inovações técnicas dentro na animação com bonecos – substituiu o sistema de substituição ao sistema de ajuste, mais comumente usado nesse tipo de trabalho.

Vale ressaltar que o que acontece entre os fotogramas de um filme é mais importante que o próprio fotograma separado e estático. O movimento é o elemento essencial do cinema. É onde sobressai o trabalho de Norman McLaren na história do cinema animado. O artista escocês começou suas explorações estéticas com animação em 1930, mas é nos anos 40 no contexto do recém-criado *National Film Board of Canada*, que conseguiu desenvolver com êxito suas investigações técnico-artísticas. As principais contribuições de McLaren no quesito técnico foram a animação estereoscópica e pintura-no-tempo. Popularizou o método direto iniciado por Fischinger. Segundo Barbosa Júnior a fluência e continuidade de imagens oriundas dessa técnica são impossíveis de serem conseguidas por outras. McLaren introduziu variações à técnica de *stop motion* utilizada por Méliès (o que chamou de Pixillation), principalmente em relação a manipulação do tempo, – acelerando ou desacelerando a imagem, conseguindo distorções do comportamento dos personagens e das coisas. Ao escocês ainda se soma o título de precursor dos filmes em três dimensões. Através da técnica do filme estereoscópico, McLaren lançou *Around is Around* (1950), o primeiro filme a ter efeitos 3D. Porém só o advento da informática criaria condições favoráveis – principalmente ao que concerne a participação dinâmica do observador – para dar sentido ao sistema 3D (BARBOSA JÚNIOR, 2011).

Walt Disney tinha plena consciência do potencial do cinema de animação, assim como reconhecia as características peculiares desse tipo de mídia. Disney percebia que a animação, além de uma forma de arte, deveria estar associada ao entretenimento. Foi mesmo a sua capacidade empresarial, junto a sua imaginação e sensibilidade artística, que viabilizaram o estrondoso sucesso dos estúdios Disney no chamado período de ouro da animação e que continua até os dias de hoje. O fenômeno Disney se justifica, primeiramente, pelo enfrentamento de problemas que inviabilizavam a criação de uma linguagem artística verdadeira peculiar à animação, ou seja, “ao sujeito que possuía o lápis (a tecnologia) foi oferecido um alfabeto (a arte) para que pudesse expressar-se” (BARBOSA JÚNIOR, 2011, p. 97).

O século XX não possuiria aspectos culturais característicos sem a influência do mundo imaginário de fantasia dos filmes de Disney. Walt, claro, é herdeiro de todos os colaboradores anteriores, mas por sua capacidade de fazer escolhas imprescindíveis, permitir adaptações, e ao



criar novos princípios que se somam ao repertório básico, estabeleceu um paradigma no cinema de animação, tornando-se assim referência para a maioria dos animadores até os tempos atuais. No espaço de uma década (1928-1937), Walt Disney elevou a animação ao mesmo patamar de reconhecimento que os filmes de ação ao vivo. O autor afirma que Disney possuía “um completo entendimento de estrutura da trama, da narrativa, do tempo” (BARBOSA, JÚNIOR, 2011, p. 98). Seu forte, portanto, estava na comunicação, em juntar todos os elementos do filme. Entregou o processo artístico de feitura dos desenhos a artistas do estúdio que julgava melhores que ele próprio, assumindo a direção, sempre estimulando as contribuições de sua equipe, apesar da palavra final sempre pertencer a ele. No estúdio de Disney, os artistas foram instalados em uma ampla sala para compartilhar ideias. Estava assim estabelecido o clima do ambiente: um incentivo à descoberta. Esse fator foi imprescindível para solucionar diversos empecilhos que se opunham ao desenvolvimento da animação. O autor destaca que por temer a concorrência muitos animadores guardavam segredo de seus processos, o que culminava na limitação desse desenvolvimento, especialmente se tratando de barreiras técnicas.

Uma das primeiras inovações implantadas foi a barra de pinos na parte inferior da prancha de luz, o que contribuiu para o aparecimento de movimentos “mais fluidos, espontâneos e expressivos”. Outro procedimento que surgiu nesse contexto foi o *Pencil Test*, isto é, uma espécie de prévia da animação projetada para análise. Walt também não estava satisfeito com as perdas de espontaneidade e de vitalidade que resultavam do apego dos animadores em relação ao acabamento e detalhes do desenho. De modo que criou o cargo de *clean up men*, ou seja, funcionários cuja função era limpar (*clean*, em inglês) os traços extras oriundos do rabisco para que os desenhos pudessem ser passados para o acetato. Também ficavam responsáveis por finalizar e adicionar detalhes às imagens. Ao mesmo tempo, Disney ficava livre para resolver problemas de natureza empresarial, traçar estratégias para otimizar a produção, criar novos dispositivos e viabilizar aperfeiçoamentos de expressão gráfica. O que garantia a liberdade que os animadores Disney gozavam de ter dedicação exclusiva ao trabalho artístico. Sem ter que se preocupar com problemas de outra ordem, eram muito mais produtivos (BARBOSA JÚNIOR, 2011).

O estúdio de Disney também é apontado como precursor do som no cinema de animação. Não foi o primeiro a realizar um filme animado sonorizado, claro, porém ao lançar *Steamboat Willie* – a estreia de Mickey Mouse – foi quem apresentou a melhor sincronização entre imagem e som, o que lhe rendeu o título de precursor legítimo. O sucesso de *Steamboat Willie* não satisfez Disney que continuou a realizar experimentações e criar aperfeiçoamentos em suas animações em direção ao que chamou *Illusion of life* (ilusão da vida) – era o que

almejava em seu trabalho. Assim surgiram os doze princípios fundamentais da animação sistematizados pelos artistas do estúdio: “comprimir e esticar, antecipação, encenação, animação direta e posição-chave, continuidade e sobreposição da ação, aceleração e desaceleração, movimento em arco, ação secundária, temporização, exageração, desenho volumétrico, apelo” (BARBOSA JÚNIOR, 2011, p. 115). A articulação desse “alfabeto” em favor da narrativa é o que contribui para a “ilusão da vida”.

Para Barbosa Júnior, entretanto, o que marcou o período de ouro de Disney foi provavelmente a invenção da câmera de múltiplos planos, que permitiu que as técnicas de fotografia avançassem ao mesmo passo que as outras. O procedimento padrão de fotografia consistia em sobrepor as figuras no acetato aos cenários, prensando-os em chapas de vidro a fim de evitar erros de recorte e silhueta. Mas esse sistema tornava-se problemático caso a câmera não fosse fixa, como explica Barbosa Júnior, “isso porque, se a câmera avançasse, seria percebido que tanto o personagem como as partes mais próximas e mais distantes se aproximariam com a mesma velocidade – e isso não está de acordo com o mundo físico” (p. 111). Além desse inconveniente, outros aspectos da animação seriam prejudicados, como por exemplo a iluminação de objetos que estariam teoricamente distantes um do outro. Alguns artistas já haviam pensado em possíveis soluções para o problema, e até mesmo projetaram suas próprias versões da câmera de múltiplos planos. O diferencial de Disney foi ter designado especialistas para coordenar o projeto, dentre eles estavam arquitetos, engenheiros, animadores e iluminadores de teatro. Como objeto de engenharia, atualmente a câmera está superada, mas o conceito do equipamento possibilitou o desenvolvimento dos sistemas digitais de animação 2D/3D.

A câmera de múltiplos planos também foi utilizada em um dos maiores sucessos Branca de Neve e os Sete Anões. Aliás, os trabalhos preliminares do dispositivo começaram com esse filme. A obra ganhou tantas premiações e teve tantas conquistas comerciais que Barbosa Júnior afirma não ter sido “apenas um marco na história da animação, ou do cinema como um todo; transformou-se numa referência para além da arte” (BARBOSA JÚNIOR, 2011, p. 118). Basta lembrarmos da canção dos Sete Anões que continua a perpetuar-se em brincadeira infantil, ou evocarmos uma figura que é ícone da maldade: A bruxa Rainha Má. O autor ressalta, porém, que o impacto de Branca de Neve não reside na esfera técnica, apesar da contribuição direta da câmera de múltiplos planos, mas sim na esfera artística, principalmente na grande habilidade de Walt de contar histórias. Ou seja, resultou “da superioridade da imaginação do artista e do seu talento em lidar com os elementos de sintaxe plástica e cinética sobre as condições tecnológicas disponíveis para viabilizar sua expressão criativa” (p. 119). Isto obrigou os outros

estúdios a se colocarem em nível de competição, isto é, absorver os novos paradigmas técnicos e conceituais e/ou expandi-los. Barbosa Júnior afirma que isto não significa estagnação artística, pelo contrário, “a arte também necessita de um mínimo de estrutura lógica a partir da qual se permita o devaneio criativo ilimitado” (p. 120).

A partir da década de 1940, porém, a competição se deu na esfera estética. Alguns outros estúdios apresentaram novas tendências artísticas alternativas ao estilo Disney. Dentre esses estúdios estava o dos irmãos Fleischer. O autor afirma que eles foram os grandes oponentes do estúdio de Walt à época, pois contavam com personagens totalmente distintos do estilo Disney na concepção gráfica, no enredo e na mecânica de animação – como a sensual Betty Boop e o caricato Popeye. Os personagens dos Fleischer ainda eram figuras humanas, em contraponto aos animais antropomórficos de Disney.

A atração de Betty Boop e de Popeye residia justamente na espontaneidade e na improvisação de seus filmes, que lhes empresta exuberância sem maiores compromissos. Pura travessura que destoava completamente da animação sofisticada, dos desenhos elaborados e da narrativa consistente das sinfonias visuais de Disney (BARBOSA JÚNIOR, 2006, p. 122).

Os animadores independentes de formas abstratas já trabalhavam em um caminho distinto dos princípios e conceitos artísticos estabelecido pelo estúdio Disney, mais precisamente evitando a elaboração do movimento, o drama e o filme de longa-metragem. Os trabalhos do estúdio Fleischer vieram para reafirmar isso especificamente na animação de personagens.

Outros animadores que contribuíram nessa mesma linha foram Hugh Harman e Rudy Ising. Os dois artistas começaram suas carreiras no estúdio Disney na década de 1920, logo dominavam os procedimentos de animação instituídos por Disney e seus artistas. Vão partir dos mesmos princípios os ajustando a novos propósitos. Harman e Ising foram contratados pela Warner e MGM, assim como outros colaboradores de Disney, e viriam ser os grandes nomes “por trás da horda de personagens comicamente aloprados que marcaram definitivamente a história da animação, a exemplo de Pernalonga, Patolino, Frajola, Piu-Piu, Papa-Léguas, Coiote, Pepe Lepew, Diabo da Tasmânia, Tom e Jerry, etc” (BARBOSA JÚNIOR, 2011, p. 125). Esses animadores desafiaram a preponderância de Disney empurrando a animação para uma nova direção: a comédia frenética.

Apesar do sucesso causado por esses personagens, a responsável por inaugurar um estilo completamente desvinculado de Disney será a *United Productions of America* (UPA). Criado na década de 1940, o “estilo UPA” era a negação do “estilo Disney”, influenciado diretamente

pelas conquistas estéticas da arte moderna (principalmente, a ênfase geométrica e as linhas simples). A maioria dos animadores da UPA também haviam saído do estúdio de Disney, portanto possuíam sólida formação artística. Estavam interessados, entretanto, em explorar formas gráficas mais contemporâneas e de um jeito mais livre e pessoal, abordando questões de cunho político e social. A influência da UPA no período foi magnânima, e sua contribuição foi crucial para provar que ainda existiam formas gráficas a serem exploradas, afastando a hegemonia nociva de Disney para a diversificação da animação. Barbosa Júnior, porém, alerta para o fato da supervalorização da UPA pela mídia, o que prejudica o entendimento de suas verdadeiras dimensões históricas.

O cinema de animação, com seus poucos longas-metragens produzidos na época, não foi capaz de apagar a impressão deixada pelo modelo danoso transmitido diariamente pelos televisores domésticos. Alguns fatores, entretanto, ajudaram a manter os bons animadores em atividade. A animação independente, aliada aos incentivos governamentais e o aparecimento de festivais, foi imprescindível para a continuação da busca por novas soluções expressivas e pela experimentação no campo da animação.

George Dunning e Ralph Bashki, foram artistas responsáveis por encaminhar a animação para um público mais adulto embalados pela onda de contestação do período (DENIS, 2010). Bakshi, por exemplo, causa grande impacto com o lançamento de *Fritz, The Cat* em 1972. Fritz já era popular nos quadrinhos, criado por Robert Crumb (admirado no meio underground norte-americano) na década de 1960, e representava, segundo Barbosa Júnior, o que se entende por contracultura. O personagem Fritz chocou a audiência tão acostumada com filmes “familiares”, pois apresentava altas doses de sexo, drogas, violência, e até mesmo racismo – uma crítica ao sistema pré-estabelecido que estaria contaminado por interesses nefastos. Essa abordagem curiosa em um filme de animação atraiu os olhares de um novo público, até então alheio a essa forma de arte.

Os primeiros progressos relativos à automatização da técnica de animação foram verificados, em sua maioria, no trabalho de alguns artistas independentes, que livres das amarras mercadológicas de um estúdio, puderam experimentar novas vertentes. Entretanto, as investigações artísticas eram realizadas em colaboração de equipes com formação científica devido a demanda por conhecimento especializado. As verdadeiras contribuições em direção a automatização da técnica vieram de artistas reconhecidos na produção de animações abstratas, o que o autor julga como natural haja vista a maior facilidade de trabalhar com esse tipo de imagem comparada à complexidade intrínseca a animação de personagens.

O futuro da animação (sob pena de sua estagnação como arte) estava na liberação do artista da tarefa mecânica de execução de milhares de desenho, habilitando-o (como o pintor) a transitar por todo o espectro das possibilidades de configuração plástica e abordagem temática com o mesmo domínio da manipulação dos elementos de sintaxe visual. É a ideia de “ilusão da vida” tão almejada por Walt Disney levada adiante – que é, no fundo, o sonho de todo pintor (BARBOSA JÚNIOR, 2006, p. 144).

1970 vai inaugurar um período novo para a animação. Na década de 1960 surgem os primeiros sistemas de animação interativa responsáveis pelo início da animação computadorizada no cinema e na tv, mas esse período fora extremamente experimental, ainda precisaríamos vencer a barreira tecnológica, ou seja, estabelecer livre interação de máquina e artista, sem intermédio do cientista/programador ou da linguagem complexa da programação, para que se pudesse chegar ao objetivo da criação artística. Em 1970, vários periféricos, cujas funções eram facilitar a interação homem/máquina, já haviam surgido (mesa digitalizadora, mouse, etc.), e além disso o aparecimento do microprocessador (e por consequência, do microcomputador) e seu consequente impacto significou extraordinário avanço na manipulação da imagem digital, especialmente o que compete ao movimento.

Apesar do furor causado pelo aparecimento dos recentes recursos de manipulação visual, provocado pelo marketing de fabricantes e associados – o que foi extremamente lucrativo para a indústria de entretenimento – os problemas técnicos que ainda persistiam e o alto custo para conseguir superfícies 3D limitavam o uso dessas tecnologias a poucos comerciais para empresas grandes. A maioria dos estúdios de animação aguardavam possibilidades melhores de interação com a nova tecnologia. Os artistas independentes que possuíam acesso a esses recursos (pouquíssimos), apesar de gabarem-se de sua “estética informacional”, Barbosa Júnior (2011) revela que os trabalhos refletiam as restrições expressivas e formais causadas pela tecnologia precária, apesar do seu valor experimental.

Os recursos digitais ainda não podiam competir com a animação tradicional na década de 1970. A computação gráfica no cinema, nesta fase inicial, ficou por conta de cineastas de cinema *live action* como Steve Spielberg e George Lucas, que haviam se ocupado da vertente cinematográfica dos filmes de fantasia, já que os estúdios de animação não conseguiam dar conta de efeitos especiais convincentes. Apesar dos efeitos especiais hipnotizarem a plateia, fascinada com a tecnologia, esses efeitos geralmente estavam restritos a curtas sequências avulsas às cenas ao vivo. As principais barreiras para aplicação de tecnologia digital ao cinema eram ainda problemas de hardware e software, que vieram a somar com a falta de profissionais experientes em produção cinematográfica, “não produtores de comerciais ou curtas sequências de efeitos, mas alguém com credenciais genuínas de um cineasta que dirigisse o uso da

tecnologia integrada à estrutura artística da obra, evitando o espetáculo gratuito” (BARBOSA JÚNIOR, 2011, p. 327). Para Barbosa Júnior o cineasta que atingiu essa meta para a exploração da imagem digital no cinema foi George Lucas, que para o autor possuía “objetivos artísticos reais e bem definidos, além de já ter provado competência como contador de histórias” (p. 327). O autor afirma que a computação gráfica estava a um passo de permitir a expressão depois da fase crítica de desenvolvimento da nova tecnologia. Nos filmes já se dava boas demonstrações de realismo nas texturas e paisagens. Mas o artista ainda precisava assumir o controle da aplicação expressiva dos recursos gráficos digitais.

As demandas mercadológicas agiram sobre o direcionamento da tecnologia, adaptando-a em benefício público (e das mesmas). Equipamentos como este custavam milhares de dólares, e ainda não eram acessíveis ao público em geral, e eram até custosos demais para os estúdios de grande porte. Além disso, os estúdios de cinema continuavam observando com relutância as possibilidades técnicas da animação computadorizada por conta de suas limitações estéticas. O ingresso às possibilidades dos recursos de computação gráfica seguia limitado aos poucos estúdios e instituições que contavam com estrutura financeira compatível aos grandes custos do maquinário. A principal contribuição técnica dessa década é o desenvolvimento de algoritmos capazes de simular propriedades complexas de fenômenos naturais. Foram incorporados, na estrutura desses algoritmos, leis físicas e biológicas que operam na criação da forma e do movimento. Esse artifício, desenvolvido a partir de simples expressões matemáticas, ficou conhecido de forma genérica por *procedural techniques* – técnicas de modelagem e animação por procedimento – por conta da sua utilização indireta por meio de fórmulas e parâmetros. O aparecimento do *personal computer* (PC), também foi um grande diferencial:

Enfim, os artistas independentes, que não tinham uma empresa ou instituição por trás, podiam adquirir seu próprio equipamento, com a vantagem de, a essa altura, os novatos na área não ficarem limitados pela imposição da programação tradicional a fim de criar imagens. Os desafios da tecnologia se transferiam para a esfera do software, de onde se passava a esperar ferramentas gráficas interativas cada vez mais flexíveis à manipulação formal. (BARBOSA JÚNIOR, 2011, p. 355).

Disney também começou a investir na computação gráfica, porém suas primeiras tentativas deflagraram a fase de profundas mudanças estruturais do estúdio, as quais refletiram diretamente e negativamente no departamento de animação. Foi decidido revitalizar a área artística, conferindo liberdade e investimento as ideias de talentos que surgiam, e a providência rapidamente mostrou resultados. Ou seja, não seria apenas a tecnologia a responsável pela

solução de todos os problemas da empresa, e sim, antes era necessário focar nos problemas de criação. O lançamento em 1988 de *Who Framed Roger Rabbit* foi a prova desta afirmação. A obra alcançou sucesso formidável de público e crítica, e “inaugurou uma série retumbante de êxitos cinematográficos que persiste até hoje e acabou por transformar o grupo Disney na maior potência produtora de entretenimento no mundo” (barbosa júnior, 2011, p. 412). Entretanto, foi o auge da inserção de artistas ao ambiente digital o que favoreceu efetivamente a animação naquele período. O autor afirma que “se a arte vai manifestar-se naquela década porque artistas de qualidade são ‘convocados’ para dar sentido artístico à nova tecnologia, não existe ninguém que encarne melhor esse processo do que o animador John Lasseter” (p. 429). Lasseter é visto como o orientador dos caminhos do desenvolvimento da tecnologia responsável por mostrar aos animadores, que até então estavam fora da comunidade de computação gráfica, a possibilidade da técnica digital em comportar expressão artística através da plástica e da encenação. A prova é o lançamento do longa-metragem 3D *Toy Story*, em 1995, que lhe rendeu o Oscar de *Special Achievement Award* pelo planejamento, execução e aplicação expressiva da técnica que possibilitou a produção de filmes como esse, que foi o primeiro longa-metragem realizado completamente por animação computadorizada. O caminho estava aberto para animação computadorizada competir seriamente com obras criadas por meios tradicionais. Mas nunca é demais reafirmar o que “é de fato verdade (...), apesar da técnica pesada (ou leve), o verdadeiro autor é aquele que consegue superar as contingências materiais da imagem a imagem para oferecer uma visão de cinema diretamente ligada ao seu imaginário” (DENIS, 2010, p.8) pois, como na música de Maria Betânia e Caetano Veloso, “não há nada mais lindo que o sonho dos homens de fazer um tapete voar”.

### **2.3 Rios Voadores: cinema de animação independente em Belém do Pará**

Existe um fenômeno na Região Amazônica chamado rios voadores. Esse fenômeno consiste em grandes massas de vapor d’água que são levadas por correntes de ar, viajam pelos céus, e ao sobrevoarem a floresta aumentam de volume, pois se juntam a transpiração das árvores e a evaporação dos afluentes que correm no solo. São responsáveis por grande parte das chuvas em várias regiões. Ao me deparar com o que acontecia na cidade no campo da animação, lembrei desse acontecimento de alguma aula de geografia perdida no espaço e no tempo da minha memória. Belém parece ser contemplada com vários realizadores independentes e, que ao compartilhar conhecimento com os novatos fazem chover criatividade na região. É um ciclo

que demanda muito trabalho e esforço, e recebe quase sempre pouco ou nenhum apoio, mas que a cada volta do ciclo expande o volume desse “rio voador”.

A Animação Paraense vive o seu período mais expressivo segundo algumas das principais instituições de comunicação do Estado, tais como a Fundação de Telecomunicações do Pará, o Instituto de Artes do Pará, e o Curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal do Pará, principais incentivadores da produção de cinema de animação no Pará, (PORTAL CULTURA, 200).

Desde 2003, com a realização da obra “A Onda – Festa na Pororoca”, de Cássio Tavernard, a safra anual de experimentações e realizações na área da animação paraense só tem aumentado (DIÁRIO DO PARÁ, 2009). Com ajuda de leis e editais de incentivo à produção audiovisual, tais como a Bolsa de Pesquisa e Experimentação Artística do IAP (atual Casa das Artes) e o edital Culturanimação da TV Cultura, o cinema de animação do estado vem ganhando espaço em festivais nacionais e internacionais. Em 2006, Fernando Alves ganhou o prêmio de melhor curta no Curta Pará Brasil, por “Menino Urubu” (ESTAÇÃO DAS DOCAS, 2011). Em 2009, o Anima Mundi selecionou “Muragens – Crônicas de um Muro”, de Andrei Miralha, para a mostra competitiva do festival. Outro paraense também teve seu trabalho divulgado no evento, mas na mostra não-competitiva Curtas-Metragens em Panorama. Foi Cássio Tavernard, com a animação “O Rapto do Peixe-Boi”. O Culturanimação em 2012, premiou 15 curtas cujos temas giravam em torno do imaginário paraense, lendas, meio ambiente, memória e patrimônio e etc. (PORTAL CULTURA, 2011).

Aliás, a presença de grandes festivais como o Anima Mundi e o Dia Internacional da Animação são fatores imprescindíveis para o fomento da produção audiovisual no estado. Em 2007 e 2008, foram realizadas as 15ª e 16ª edições do Anima Mundi no país, um circuito que incluiu a cidade de Belém. Além da mostra característica de animações nacionais e internacionais, o evento contou com oficinas e workshops que possibilitaram a qualificação de profissionais da região (PORTAL UFPA, 2013). Em entrevista ao Diário do Pará, Andrei Miralha, autor de obras de animações premiadas e coordenador do laboratório de animação IAP, afirmou que muitos profissionais que produzem animação em Belém participaram dos workshops do Anima Mundi, o que também possibilitou diversas parcerias resultantes dos contatos feitos durante o evento (DIÁRIO DO PARÁ, 2009).

O Dia Internacional da Animação, por sua vez, se constitui em um projeto cultural, sem fins lucrativos, que visa realizar mostras anuais de curtas-metragens de desenho animado nacionais e internacionais, simultaneamente em 30 países. No Brasil, é organizado pela Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA), filiada à Associação Internacional do



Filme de Animação (ASIFA). Em Belém, o evento é organizado pelo projeto Arte e Ensaio da Universidade Federal do Pará, coordenado pela professora Ana Cláudia Melo, do curso de Cinema e Audiovisual, e Carmem Silva, do curso de Museologia, da Faculdade de Artes Visuais do Instituto de Ciências da Arte. Além da visibilidade que a produção paraense recebe, o projeto ainda é um convite ao usufruto dos espaços públicos culturais, onde são realizadas as mostras. Não obstante, o Dia Internacional da Animação oferece a oportunidade de encontro entre os profissionais e pesquisadores das áreas de Cinema, Audiovisual e Cultura (PORTAL UFPA, 2013).

Ana Claudia Melo, começou a organizar o evento em 2012, a convite de Jéssica Luz, cineasta gaúcha. O convite foi aceito apesar do quase nenhum apoio financeiro – tendo que, muitas vezes, usar recursos próprios para garantir a programação. Belém era uma das poucas capitais que não recebia mais a programação há pelo menos cinco anos. A última edição que participou foi a de 2015, pois estava de licença para a conclusão de seu doutoramento. A pedido de Jéssica, indicou novos coordenadores para dar continuidade as atividades da Mostra em Belém. Contudo, em 2016 o evento não foi realizado por motivos que a professora não sabe explicar. Trazer o Dia da Animação para Belém, significava para a professora, um meio de dar acesso a uma programação cultural praticamente inexistente no cotidiano da nossa cidade e, principalmente, a oportunidade de apresentar a crianças, adolescentes e adultos o mundo mágico da Arte da Animação” (2016). A programação do Dia Internacional da Animação, em Belém, era organizada pelo Cine Arte Ensaio, atividade que integrava o projeto O Ensino em Sala de Arte e Ensaio, vinculado ao Programa de Apoio ao Ensino, Pesquisa e Extensão da Pró-reitoria de Ensino de Graduação da Universidade Federal do Pará. O projeto O Ensino em Sala de Arte e Ensaio e a programação do Dia, em Belém, foram idealizados e organizados por Melo e outra professora do instituto, Carmen Silva.

A Era Digital também aparece como um divisor de águas não só na produção local, mas na mundial. Desde a inserção da computação gráfica no segmento da cinematografia se verificou a reafirmação de um sólido mercado do entretenimento – o cinema de animação. Além disso, a partir da década de 1980, as técnicas de computação apresentadas pelos irmãos Whitney, possibilitaram inovações técnicas e formas gráficas, e ainda um avanço no processo de produção, pois a “crescente adesão frente à nova tecnologia possibilitou resultados semelhantes ou melhores àqueles obtidos pela via tradicional, dependendo menor tempo e investimento financeiro” (FOSSATTI, 2009). A redução maciça da necessidade de recursos financeiros e tempo tornou o “fazer animação” mais acessível, e com o advento da

popularização da internet a projeção dessas obras também se torna mais fácil com a utilização de canais como *Youtube*.

Apesar das grandes possibilidades, potencialidades e incentivos, que também ganham força com a criação do curso de Cinema e Audiovisual da UFPA em 2010, a cena do cinema de animação paraense ainda tem muitos desafios a serem enfrentados. Entre estes se observa a falta de qualificação e profissionalização, a falta de recursos financeiros e falta de tradição (DIÁRIO DO PARÁ, 2009). Além disso, ainda se faz necessário o fomento à projeção nacional e internacional dos trabalhos sendo produzidos aqui no estado, com intuito de dar-lhes visibilidade. Grande parte já constitui a grade de programação da TV Cultura, e claro, alguns já circulam nos meios digitais.

No segundo semestre de 2013, foi lançada a edição de número 60 da revista *FilmeCultura*<sup>1</sup>. A edição intitulada *Aonde vamos com tanta animação?* traz um dossiê da Animação brasileira e seus mais ou menos 100 de história. História essa feita de muitas conquistas e derrotas frente aos percalços do que é fazer cinema de animação no país (FILMECULTURA, 2013). Infelizmente, o Pará não é citado – nem mesmo a Amazônia –, inclusive na sessão chamada “Animação que brota longe dos grandes centros”, cujo o intuito é exatamente mostrar o que se está sendo produzido fora do circuito comercial de maior expressão no Brasil. A partir desse fato é possível indagar o porquê desta exclusão histórica do cinema paraense de animação.

A própria história da animação brasileira é um percurso marcado pela luta por espaço. O início desta história tem como marco o ano de 1917, quando a primeira animação brasileira – Kaiser, de Seth, ou Álvaro Marins – foi exibida em uma sala de cinema. Segundo Gomes (2008), após essa experiência, Seth teria dedicado seu trabalho ao desenho de propaganda, pois acreditava que o cinema de animação de qualidade só seria possível com um bom financiamento e material adequado, o que era escasso no Brasil naquele período.

Nestes cem anos de cinema de animação, foram produzidos até 2007, 19 longas-metragens, centenas de curtas – inclusive alguns premiados nos principais festivais de animação do mundo – e milhares de filmes publicitários de animação. Gomes (2008, p. 3-4) afirma que algumas dessas conquistas tiveram ajuda dos incentivos estatais, como as leis que reservam espaço para as produções nacionais nos cinemas, ou como os órgãos dedicados a produção audiovisual. Além disso, alguns desafios foram vencidos com a criação da Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA), criada em 2003 por 27 profissionais da animação

---

<sup>1</sup> A Filme Cultura é uma publicação do Minc/CTAv (Centro Técnico Audiovisual) em parceria com a Associação de Amigos do Centro Técnico Audiovisual, com patrocínio da Petrobras pela Lei Rouanet.

de várias partes do país. A ABCA representa os profissionais da área junto a instituições públicas e privadas, e entre suas conquistas estão editais específicos para produções de animação, assim como elaboração de pesquisa histórica e um censo que visa mapear os realizadores brasileiros. No Pará, podemos citar algumas bolsas de incentivo como as concedidas pelo Instituto de Artes do Pará (IAP) e pela Fundação de Telecomunicações do Pará (Funtelpa).

Mas apesar das leis de incentivo, a história da animação brasileira ainda é marcada pela presença de grandes desafios, sendo a maioria dos filmes realizados com feitos quase heroicos de seus realizadores. Para Gomes (2008, p. 25), atualmente o país vive um momento de expansão em relação à produção de filmes de animação, o que se reflete no grande número de produções, no aumento da qualidade desses filmes, assim como no montante crescente de profissionais, estilos, técnicas e temas envolvidos na produção. Porém, ainda se verifica que o produto estrangeiro ainda ocupa a maior parte do espaço dos cinemas nacionais, e o produto de animação brasileiro dentro do nosso mercado ainda representa muito pouco economicamente. Andrei Miralha – grande expoente da animação paraense –, em entrevista para o jornal Diário do Pará, acredita que o maior desafio colocado para a produção no estado seja a falta de incentivo somada à falta de qualificação e tradição no Pará (DIÁRIO DO PARÁ, 2009).

Infelizmente, o país levou muito tempo para encarar o cinema como um produto industrial, e mesmo quando o passou a olhar desta forma, não se dedicou muito a animação. O que levou muitos realizadores ao desânimo, e sucessivamente ao abandono de muitos projetos. A falta de recursos e financiamentos acabou por fazer com que os realizadores tivessem que arcar financeiramente com suas próprias produções. E mesmo quando estes conseguiam realizar o projeto, esbarravam no problema da distribuição. A falta de verbas também criava o problema do acúmulo de funções, que para Gomes se resume no exemplo de Sinfonia Amazônica (p. 25), onde existiu apenas um profissional, enquanto as produções estrangeiras utilizavam 400 animadores. Todos esses problemas ainda são os maiores desafios para a realização dos projetos de animação no país, o que faz com que a maior parte da animação produzida aqui ainda seja para a publicidade.

A falta de recursos afeta ainda os acervos históricos da animação nacional. Segundo Gomes (2008, p. 27), a filmografia nacional tem vários títulos que são considerados perdidos desde 1898. Dentre eles o marco da animação brasileira “O Kaiser”, de Seth. Existem também obras que se encontram em um determinado estado de deterioração que talvez nem suportem o processo de duplicação. A conservação e a recuperação desses materiais também são ameaçadas pela falta de verba.

Essas dificuldades se refletem também na pesquisa. A quantidade de material de referência é escassa, especialmente em relação ao cinema paraense de animação. As informações ainda são mais facilmente encontradas em periódicos, sites e jornais locais. Logo, em um cenário como este onde a tradição de produzir animação ainda vem se estabelecendo e fortalecendo no país, como dar visibilidade à produção local?

Um dos intuitos desta pesquisa é também esquematizar e facilitar a pesquisa acadêmica na área, dando visibilidade ao cinema de animação no estado, assim como seus atores, seus percalços, instituições envolvidas e obviamente, seus produtos.

Constituir espaço de visibilidade para que artistas atuantes na Amazônia possam apresentar seus discursos nos parece ser fundamental para a solidificação dos processos artísticos estabelecidos, possibilitando circulação de obras e autores, propiciando diálogos internos e externos entre trabalhos, propositores e crítica (MANESCHY, p. 100).

A importância na pesquisa de animação se dá por conta do “vasto leque polissêmico” que pode emergir do entendimento da complexidade do cinema de animação, da qual se observam aspectos sociológicos, econômicos, tecnológicos, etc. (SOUZA, 2012). As animações paraenses revelam a subjetividade do homem amazônida, paraense, assim como sua realidade e imaginário. Ou seja, procura-se o que está por detrás da superfície imagética e textual das animações “carregado por representações, simbolismos, códigos próprios que se expressam através de um meio de representação com uma pluralidade de possibilidades que se perpassam e se combinam em um espaço multifacetado, híbrido e fluido de relações polifônicas (...)” (SOUZA, 2012, p. 37).

O Laboratório de Animação das Oficinas Curro Velho, da Fundação Cultural do Pará, se configura como um espaço de considerável importância nesse contexto, pois é um ambiente destinado à experimentação de várias técnicas que animação, que por sua vez, são acessíveis pois voltadas à comunidade do entorno da instituição – em sua maioria, jovens da periferia. Sem compromissos mercadológicos, e adeptos à “filosofia do miojo” – termo usado pelo instrutor Francisco Leão em referência à valorização da praticidade e simplicidade do processo de criação das animações – o laboratório é o que o nome indica: um espaço de iniciação e para realizar testes, que muitas das vezes resultam em trabalhos de grande potencialidade artística.

Eliézer França, técnico em animação 2D e graduando do Curso de Cinema e Audiovisual da UFPA, para quem animar significa tanto uma maneira de estar inserido no mercado de trabalho quanto um hobby e uma paixão, assegura que o a Fundação Curro Velho o possibilitou

o contato com artistas da área reconhecidos da região, além de ter dado espaço a ele espaço para repassar um pouco do seu conhecimento e experiência para os novos alunos no Laboratório. Afirma que este fato contribuiu e contribui ainda hoje para sua formação enquanto animador.

Eliézer começou a trabalhar como animador após um curso de animação 2D promovido pelo então Instituto de Artes do Pará (IAP), que tinha como instrutores Roberto Ribeiro e Andrei Miralha, entre outros. Depois da finalização de um dos módulos, foi chamado para trabalhar na Karandash Estúdio de Animação. Hoje possui o próprio estúdio que abriu com o amigo Gustavo Medeiros, após sair de uma grande produtora da cidade. Os dois são atualmente gerentes, com eventuais trabalhos na direção e produção de animação. Já havia algumas demandas pequenas de clientes já conhecidos, e com o auxílio das premiações de alguns editais foram estruturando aos poucos o Muirak Studio. A equipe do estúdio é composta por antigos e novos amigos de Eliézer: Everton Leão e Adnilson Gomes, faziam parte de um grupo chamado Catarse Quadrinhos, do qual fazia parte; Moacy, foi uma amizade também formada em uma oficina ministrada por Eliézer no Curro Velho; Duann Paluma foi apresentado pelo também animador, Cassio Tavernard, com quem Eliézer já havia trabalhado.

O Muirak Studio vem contribuindo na área do design gráfico e editorial, com algumas empresas da área educacional, e principalmente com audiovisual. Alguns dos trabalhos mais importantes foram dois videoclipes: *Meu Verso*, da cantora Lia Sophia, e *Camarão* (2016), da banda *Espoleta Blues*, em parceria com Cássio Tavernard; os curtas-metragem de animação *Lembranças ao Rio* (2012) e *Gigante de Água* (2012), ambos exibidos como interprogramas na Tv Cultura; e a série que estão produzindo no momento *Os Dinâmicos*, inspirada na guitarrada do Mestre Vieira e o grupo com o mesmo nome liderado por ele. Também contribuem com trabalhos na área de publicidade em parceria com algumas agências e produtoras locais, como a Galvão Comunicação e FX Produções. Ainda não recebem patrocínio regular, mas continuam a conquistar espaço no mercado por meio de premiações e patrocínios de editais.

Outro artista que se destaca no cenário local é Otoniel Oliveira, para quem também a vivência no Curro Velho foi “rica e produtiva”, especialmente se tratando de sua experiência como instrutor de oficina, onde pôde perceber e experimentar abordagens, além de também conhecer outros colaboradores que atualmente trabalham com ele. Otoniel é Bacharel em Publicidade e Propaganda pela Universidade da Amazônia (UNAMA), pós-graduado em marketing pela Faculdade do Pará (Estácio-FAP) e mestre em Comunicação social pela UFPA.

Começou a trabalhar com animação pois produzia quadrinhos, e para ele as linguagens são próximas, correlatas. As condições que baratearam os custos da produção de animação possibilitaram um momento de desenvolvimento rico em Belém, nos anos 2000, segundo Otoniel (2016). O IAP, atual Casa das Artes, começou a ofertar oficinas e trouxe uma parte do evento Animamundi, além de conceder bolsas de produção e financiamento artístico que refletiram na produção dos primeiros curtas de animação do estado. Nessa época colaborei com o Andrei Miralha, com o Cassio Tavernard, com o Roger Elarrat, o Mário Aires e o Leonardo Venturieri em suas produções de animação. Com o tempo, também produzi minhas próprias ideias com as *Icamiabas*.

Otoniel, para quem a animação é “uma estética muito versátil para a expressão da linguagem do cinema, boa para contar histórias de um jeito que gera empatia como nenhuma outra forma de expressão” (2016), atualmente desenvolve séries e longas de animação do Iluminuras, estúdio de animação onde Andrei Miralha e ele são sócios. Entre os diversos projetos, na maior parte do tempo, Otoniel trabalha na série animada *Icamiabas na Amazônia de Pedra*, na qual é *showrunner*, um dos roteiristas - junto a Petrônio Medeiros, o David Mattos e o Guará Brito -, desenvolvedor de *concept* de personagens e de objetos e fez a direção geral dos episódios em que Andrei Miralha participou como diretor de animação. O começo do projeto contou com o patrocínio da TV Cultural através do edital de interprogramas. Mas o resultado do projeto e a boa repercussão possibilitou o estúdio desenvolver mais ainda a ideia, e conseguiram produzir, com um novo financiamento do programa federal Brasil de Todas as Telas (Fundo Setorial do Audiovisual), os cinco primeiros episódios programados para primeira temporada de 26 episódios com 11 minutos. A ideia agora é captar os recursos para desenvolvimento dos próximos 21 episódios.

O estúdio de animação Iluminuras surgiu exatamente da necessidade de captar recursos maiores para os projetos “mais ousados”, pois os recursos provenientes do Fundo Setorial do Audiovisual (FSA) da Ancine só estão disponíveis para empresas. O estúdio tem a proposta de criar produtos audiovisuais autorais pra TV, Internet ou VOD. Hoje desenvolvem as séries de animação para TV *Icamiabas* e *Brinquedonautas*.

Otoniel e Miralha (2016) acreditam que o Iluminuras contribui para o desenvolvimento da animação como um campo de trabalho viável na região, onde o animador pode viver dessa arte como qualquer profissional da arte, compatível com um design gráfico, um desenhista publicitário, um diagramador, um editor, por exemplo. Também representa uma afirmação

artística da animação na Amazônia, pois os posiciona como criadores e produtores de conteúdos audiovisuais com a intenção de alcançar o Brasil e o mundo.

Atualmente a equipe de animadores é formada por 6 animadores, e 6 assistentes de animação: dois roteiristas, uma produtora executiva, um editor/*composer*, um assistente de *composite*, um diretor/*concept art/storyboarder*, um produtor/diretor de animação, um ilustrador de cenários, um assistente. Da equipe, 6 foram alunos do laboratório de Animação e 5 foram instrutores ( David Matos: roteiro e dublagem; Otoniel: Desenho de Personagem e Animação; Elison Ribeiro: Desenho Animado; Andrei Miralha: Desenho Animado e Desenho de Personagem; Marcus Oliveira: Animação Stop Motion ). O que reafirma a importância do Laboratório de Animação do Curro Velho como seara de artistas ligados a animação.

## Capítulo Água

### O CORPO DE PAPEL ENXARCADO DE TINTA

Este capítulo é regido pelo elemento Água, que representa nesta pesquisa a matéria condutora das imagens aos conceitos e conceitos às imagens. É principalmente um discorrer sobre a metodologia e procedimentos metodológicos que viabilizaram e conduziram a pesquisa. É reservado principalmente aos autores com quem dialogo sobre a relação entre processo de criação e seu lugar na ciência, além de um dispositivo pelo qual as ideias deste trabalho puderam se organizar e tomar forma.

#### 2.1 *Spirited Away*: movimento criador no ato teórico

A premissa do filme *A Viagem de Chihiro*, de Hayao Miyazaki, é uma aventura em qual uma garota de 10 anos é a protagonista de uma viagem ao mundo espiritual. O título em inglês, *Spirited Away*, é mais próximo em sentido do que me proponho neste capítulo do que o mesmo em português. Aquele significa, mais ou menos, “um arrebatamento do espírito” para um mundo além da realidade. Chihiro está de mudança com os pais, quando de repente, na estrada, encontram o túnel da entrada de um parque temático abandonado que acaba se revelando um mundo habitado por criaturas, espíritos e deuses. Aqui a palavra mudança é expandida, podendo significar a mudança literal de moradia, a mudança de perspectiva, e a viagem entre mundos. Seus pais são transformados em porcos, e a menina é obrigada a trabalhar em uma casa de banho, cuja a dona é exatamente a bruxa responsável pela transfiguração dos pais: Yubaba. No entanto, Chihiro conta com a ajuda de alguns objetos e personagens fantásticos, principalmente de Haku, um garoto que lhe ajuda explicando as regras desse mundo. É uma história sobre o processo de amadurecimento através de um evento extraordinário – cheio de imagens, mitos, histórias, deuses, espíritos, medos e obstáculos. Me identifico com Chihiro neste ponto do trabalho de maneira que, como ela, me encontro arrebatada para um mundo que não este, onde algumas vozes e dispositivos mágicos me ajudam a quebrar o “encanto da bruxa”: neste caso o objetivo é o amadurecimento de ideias.

Minha pesquisa é conduzida pelo desejo de construir um caminho alternativo - uma proposta de filme mais contextualizada no cinema independente experimental -, de fazer cinema de animação, mais próximo de uma realidade com poucos recursos materiais (nem por isso pobre de matéria poética), principalmente no que concerne aos materiais utilizados. Ao mesmo tempo, pretendo compreender o processo de criação do meu próprio fazer e as formas que



surtem da minha imaginação criadora. Para orientar esse processo, dialogo com as vozes de Gaston Bachelard, cuja a sistemática de investigação da imaginação poética dos quatro elementos guia as fases da pesquisa e da proposta do curta de animação; com Ítalo Calvino e os valores/características que confere ao fazer poético; Cecília Almeida Salles e a análise da obra de arte enquanto processo (s); e Sônia Rangel, cujo o trajeto criativo descrito em *Olho Desarmado: objeto poético e trajeto criativo* (2009), também inspira a metodologia desta pesquisa.

Alguns objetivos de Rangel divergem dos da presente pesquisa, mas um central se mantém: compreender os processos criativos onde, “ao mesmo tempo que o objeto poético é configurado, são também configuradas as várias fases da criação acompanhadas por uma clave de autores que inspiram uma abordagem para esse movimento criador” (p. 95). Rangel ramifica seu projeto científico-poético em *corpus* gerador, *corpus* trajeto e *corpus* pensamento. *Alma de Papel*, admite como *corpus* gerador pensar as fases-capítulos a partir dos arquétipos dos quatro elementos concebido por Bachelard, assim como as fases-partes (cenários, cenas, ângulos, personagens, etc.) da proposta conceitual ao qual me proponho, não como reveladores de seus sentidos ocultos, mas como uma experiência cognitiva material, ou seja, “do mesmo modo que com as imagens o sentido não pode ser fornecido antes, todas as fontes são usadas como elementos inspiradores, implicados na elaboração da obra artística, dialogando com ela em todos os momentos de seu processo criativo” (RANGEL, 2009, p. 99). Já o *corpus* trajeto pode ser compreendido a partir do próprio planejamento da proposta conceitual do curta que segue o curso da pesquisa, além dos capítulos descritivos que portam em seus corpos as técnicas e rotina de preparação da obra artística (terra e fogo). Enquanto o *corpus* pensamento articula a reflexão sobre as dicotomias material x volátil, conceito x imagem, e obra de arte enquanto processo, que surgem a partir dos estudos sobre cinema, cinema de animação e processos de criação. Para além disso, temos a reflexão final sobre as várias abordagens para o movimento criador, com também algumas considerações de Cecília Almeida Salles.

Um conceito muito presente na obra de Rangel reside na noção de imagem produtora de pensamento como concebida por Bachelard (e Gilbert Durand, cita a autora): “neste sentindo despe-se em Bachelard o conceito de imagem de todo e qualquer resquício de imagem-reprodução e restitui-se a fulgurância da imagem como produtora de conhecimento” (p. 97), abordado como a diferença entre imaginação reprodutora e imaginação criadora. Rangel afirma que “a imagem associada a memória valerá por si mesma, pelo ato de superação e de comunicação que ela pode estabelecer enquanto arte” (p. 97), logo, as “criaturas” que habitam o curta-metragem, apesar de encarnar certos aspectos subjetivos, têm uma existência

independente de conceitos, são criações e não reproduções de minhas experiências passadas: mais que *signo* são *símbolos*. Além disso, imagens-força da pesquisa estão inteiramente conectadas com todos os elementos que compõe este trabalho. Veremos mais à frente no item 3.2.

O conceito de imaginação material em Bachelard surge vinculada aos arquétipos – termo emprestado de Carl Jung – dos quatro elementos alquímicos: ar, água, terra e fogo. Os arquétipos junguianos são encontrados nos chamados textos noturnos bachelardianos (dedicados à imaginação poética) – sendo os diurnos sobre a epistemologia da ciência – e são elementos transculturais recorrentes nos sonhos, assim como nas artes. Habitam o inconsciente, expressando a imaginação material e dinâmica que se configura como a linguagem primária do próprio inconsciente. A estética Bachelardiana implica na diferença entre uma experiência cognitiva visual e uma cognitiva material. A visual, ou *imaginação formal* é marcada pelo vício da ocularidade, que tende para a abstração e o formalismo. Para Bachelard, a imaginação formal é redutora por compreender o sujeito como espectador passivo e o mundo, apenas um espetáculo a ser visto por esse espectador. É meramente evocativa, isto é, dependente de sensações anteriores e da memória, é uma imaginação reprodutora. Enquanto a experiência cognitiva material, ou *imaginação material*, é dinâmica e independente do sensível, é fundamentalmente criadora e simbolizante, é uma imaginação produtora (FREITAS, 2006).

Entretanto, Rangel afirma que em seu “processo criativo, memória e imaginação estão sempre fundidas e configuram uma espécie de ‘jardim’ de onde as formas afloram” (p. 100). Para o meu trabalho, as imagens vivas presentes são, ironicamente, exatamente aquelas observados no “jardim”: os quatro elementos, que neste caso são cinco. A memória não está associada, nesse caso, a uma abordagem histórica - da qual a autora afirma “fugir”-, mas matéria fundante da criação, juntamente à imaginação, pois “a cadeia artística trata da relação entre gerações e nações: uma obra comunicando-se com seus antepassados e futuros descendentes” (SALLES, 2013, p.49).

Para fins de compor uma dissertação, julgo importante o auxílio da História, principalmente como conhecimento guia, iniciático, de algo que se iniciou bem antes de nossa contemporânea experiência, apesar da análise concluinte ser bem mais próxima de Rangel e Salles, que entendem a obra como processo. Rangel adverte que sua escolha não-histórica, não limita, exclui ou contrapõe as outras formas de leitura, mas prefere, nesses termos, recorrer a “tangências” ou “encontros” com autores que se aproximam da sua expressão poética enquanto “interiorização da experiência sensível”, “ideias de observação” e “interpretação da experiência estético-cultural” (p. 100).

Escolho então, me situar no ponto de vista do artista, para qual o compreender, tornar visível e comunicável a sua poética e o processo construtivo da mesma, constitui o ‘método’. A cada criador corresponde uma demanda interna, e como consequência, a cada criador, e a cada processo criativo, correspondem ‘métodos’ diferenciados. Considero que o artista é um pesquisador nato, mas no âmbito acadêmico, além da capacidade de expressar a obra, o artista precisa sentir-se estimulado a discorrer sobre os seus próprios ‘métodos’ e a ‘experimentar’ seu pensamento como criação. (p. 99-100).

Uma das sistemáticas que inspiram esse trabalho é a investigação de Bachelard sobre a gênese da imagem poética a partir da sistemática dos quatro elementos. Alexander Freitas em *Água, ar, terra e fogo: arquétipos das configurações da imaginação poética na metafísica de Gaston Bachelard* (2006) afirma que “à metafísica da imaginação poética bachelardiana, basta que um estímulo material resvale a epiderme – nosso maior órgão cinestésico – para que a sensação e o êxtase, animados pelo inconsciente, floresçam através das matérias, revelando a imagem poética” (p. 41), tanto que à imaginação formal Bachelard entende como imaginação dos olhos e, à imaginação material como a das mãos.

O autor afirma:

Em A formação do espírito científico, tenta fazer ao mesmo tempo uma psicanálise do conhecimento objetivo e uma psicanálise dos elementos: água, ar, terra e fogo, quatro arquétipos fundamentais do imaginário poético. Nesta obra, a ciência e a poesia surgem como dois mundos distintos, devendo ser mantidos separados para a salvaguarda da objetividade do conhecimento científico. No entanto, cada vez mais Bachelard se sente atraído pelo encanto do imaginário poético. Por isso, passa a estudá-lo e a valorizá-lo como uma das formas possíveis, não somente de apreender, mas de se recriar a realidade (FREITAS, 2006, p. 21).

Salles (2013) afirma que se tratando de arte, “não há uma teoria fechada e pronta anterior ao fazer. A ação da mão do artista vai revelando esse projeto em construção. As tendências poéticas vão se definindo ao longo do percurso: são princípios em estado de construção e transformação (p.47). A imagem aparece no trabalho de Rangel como um operador metodológico dominante, a partir do qual a autora escolhe a sua “clave de autores” capazes de produzir “sonâncias, ressonâncias e dissonâncias” em seu estudo teórico-prático. Segundo Salles, o artista é intensamente afetado por essa imagem geradora, além disso, “essas imagens, que guardam o frescor de sensações, podem agir como elementos que propiciam futuras obras; como, também, podem ser determinantes de novos rumos ou soluções de obras em andamento” (p.61).

Pela via de compreender e estudar o percurso das obras artísticas como gerador de novas obras, deixando que o processo criativo indique caminhos para a sua teorização e, nesse meso-cosmo, a metodologia com a imagem permita avançar na inter-transdisciplinaridade de componentes, o jogo, aparece como tema e estrutura de muitas obras, o objeto da arte como objeto de fronteira entre arte-vida, objeto de provocação

de leituras e comportamentos que extrapolam também formas designadas como literárias, visuais ou cênicas (RANGEL, 2009, p. 125).

Na concepção de Rangel, a o processo de produção da obra de arte é parte formante do corpo da pesquisa, e não deve ser considerada anexo ou apêndice. As formas que afloram não são frutos da observação imediata do mundo, e sim elementos que “a memória fundiu a imaginação, transfigurados e guardados em camadas de emoções, como filme ou cena, nas coxias do ‘teatro interior’, com seu roteiro de alusões e sensações” (p. 101). Ou seja, um tipo de alquimia de eventos da vida real articulados a eventos imaginados, ratificados ou excedidos pelo real. Nesse sentido, Rangel se aproxima do conceito de devaneio de Bachelard – uma consciência que cria e nos liberta dos fardos do real –, e ainda destaca a presença ativa do sujeito no devaneio, em contraponto da passividade do sonho. Esta pesquisa segue, assim, incorporando ao corpo do trabalho os elementos oníricos que me vêm no devaneio, o devaneio em que ativamente sonho a minha história a ser contada no curta, seus elementos, materiais, texturas, criaturas, produto do caldo mental que junta meu imaginário coletivo e individual, que atualiza minha memória recriando-a.

Para Salles (2013) a sensibilidade que permeia todo processo de criação gera uma demanda por expressão, pois “a criação parte e caminha para sensações e nesse trajeto alimenta-se delas (p.59). Essa necessidade expressiva, geralmente nasce quando algo falha na vida “real”, segundo a autora. O estado de criação deixa a sensibilidade em um estado de espera e procura de emoções, que quando afetam sensivelmente o artista tornam-se criadoras. Salles acrescenta que “o artista conhece a fugacidade desses momentos e encontra seu modo de resguardar esses instantes frágeis, porém férteis. Surgem, assim, os diários, cadernos de anotações ou notas esparsas que acolhem esta forma sensível no primeiro suporte disponível” (p.64).

Rangel evidencia a disposição da sociedade tecnológica em produzir uma torrente de informações que serão descartadas em seguida, um fluxo magnânimo de imagens que se banalizam, “vão para o lixo”, sem nos dar a chance de associá-las ao sentido que a nossa experiência e percepção conseguem lhes dar. Por isso, a autora julga importante fomentar e refletir sobre processos criativos e objetos de arte, de forma que possamos entender o que “é essencialmente jogo e sonho, como força viva, memória e matriz cultural” (p. 120), ou seja, o que o racionalismo acentuado rejeita, reprova, hostiliza, afasta ou suprime, mas não dá conta de extinguir.

O recalcado sempre volta, aparece como lixo, às vezes escondido, mas brilha. Não importa que na desordem aparente essa sensação de caos, impotência e descontrole sobre os meios da sociedade atual nos fragilize ainda mais. A arte, irmã da ciência, será sempre uma fonte de liberdade, comunhão, conhecimento e prospecção para, no

jogo com o vivo, nos ajudar diariamente na árdua tarefa de recriar o sonho, ou inventar a nossa própria existência coletiva, transcendendo o tempo e morte (p. 120).

No devaneio é que a obra nasce, para Rangel, logo memória e imaginação estão conectadas irreversivelmente no processo criativo. Parte da memória é incoercível, e outra é esquecimento, mas há uma outra parte que pode ser inventada e atualizada como processo de criação. Esse jogo de reinvenção implica no exercício de que para ser outro mergulhas nas profundezas de si mesmo.

Tanto jogo, sonho e memória possuem bases arcaicas, arquetípicas e biológicas que fluem naturalmente em nós e que chegam a atravessar a fronteira do humano. Mas para me tornar ativa no devaneio precisei deixar que o criativo se apoderasse do comando e, através dele, pudesse depurar, decantar os meus enigmas, aqueles que me cativam e me comovem como forças vivas (p. 128).

Rangel completa seu pensamento afirmando que arte e academia não são incompatíveis, já que “toda criação é um ato de coragem que requer uma sabedoria e uma disciplina, para não deixar apagar esse lugar interno de avaliação com a aquisição das técnicas e do conhecimento acumulado” (p. 129). Ambos implicam em conteúdo da memória pessoal fundido na memória coletiva; o arcaico atualizado que faz uma nova forma aflorar; fantasia imaginativa inconsciente associada aos conteúdos da consciência organizados por uma linguagem harmonizada.

O símbolo também uma forma de pensamento. A palavra símbolo está ligada ao sentido de jogo em muitas linguagens, e essa aproximação etimológica nos diz que “simbolizar” também implica “jogar” (com o sentido, no caso), afirma Rangel. Em zonas onde o “brincar” do adulto não é contestada (arte, religião), as ações são guiadas pelo pensamento imaginativo, no jogo/busca cujo o objetivo é encontrar a outra metade do entendimento que sempre foge. A autora destaca que “ (...) é desse confronto interno-externo vivido como jogo que o homem “simboliza”, imagina o que sua curiosidade, perplexidade ou maravilhamento não abarca como entendimento” (p. 117). O símbolo tenta sempre resolver um mistério ou conflito que se mantém sempre em aberto, é uma outra forma de pensamento. Procurar sentido ou jogar com ele é um território onde transitam poetas e cientistas. Para Salles (2013), “a criação pertence ao mundo do prazer e ao universo lúdico: um mundo que se mostra um jogo sem regras. Se estas existem, são estipuladas pelo artista, o leitor não as conhece. Jogar é sempre estar na aventura com palavras, formas, cores ou movimentos” (p.90).

Bachelard não propõe uma teoria hermética e pronta sobre a imaginação poética, mas um caminho a seguir. Para ele todo sistema de pensamento fechado ou dogmático tende a ser esterilizante. Para Freitas, Bachelard inaugurou uma alternativa hermenêutica à tendência

dissociativa moderna entre racionalidade e imaginação simbólica, atualmente sendo revista e questionada pela contemporaneidade. Japiassú lembra que “razão e devaneio, embora distintos, andam sempre juntos” (p. 21). Adiciona que “ao mesmo tempo, pois, que Bachelard tenta reconciliar a filosofia com a ciência contemporânea, engaja-se decididamente no mundo noturno do devaneio, reivindicando, mesmo para o cientista ‘o direito de sonhar’” (p. 91).

As poesias, porque há formas de poesia que são outras tantas correspondências antitéticas das formas do pensamento racional, são outro modo de se vencer a solidão do instante. A liberdade poética enraíza-se na necessidade do eu da mesma forma como a necessidade da verdade científica só pode aparecer naquele que tomou uma liberdade, uma distância relativamente ao eu sonhador. A imaginação não é uma faculdade entre outras. Ela é o poder constitutivo radical que nos afirma como sujeitos e os fenômenos como objeto. A imaginação é para a poesia o que o trabalho de pesquisa é para o pensamento: sua infraestrutura essencial. Assim como o trabalho de pesquisa gera o pensamento, da mesma forma a imaginação gera o charme poético. (p. 23-24).

Vale aqui ressaltar a afirmação de Morin sobre a “noite” onírica e o “dia” racional: “acreditamos ter remetido o sonho para a noite e reservado o dia para o trabalho, mas não se pode separar a técnica – piloto efetivo da evolução – do imaginário que a precede, à frente do mundo, na realização onírica das necessidades” (p. 248).

As imagens geradoras que fazem parte do percurso criador funcionam como sensações alimentadoras da trajetória, pois são responsáveis pela manutenção do andamento do processo e, conseqüentemente responsáveis pelo crescimento da obra. O artista mantém-se, ao longo do percurso, ligado de uma forma sensível ao mundo a seu redor (SALLES, 2013, p.63)

Em *A Psicanálise do fogo* (1939), *A chama de uma vela* (1989) e *Fragmentos de uma poética do fogo* (1999), obras dedicadas ao elemento fogo, Bachelard inicia sua investigação com o objetivo de desmistificar o elemento do título, mas vai gradualmente afastando da abordagem predominantemente psicanalítica, desse modo compreendendo o fogo, nesse contexto, como algo que mistura-se com a própria vida, uma energia que move e aquece os corpos, e ainda acarreta lembranças e insights sobre si mesmo. Aproxima-se assim da fenomenologia da imaginação poética.

Diferentemente das metáforas, que tem por objetivo transmitir um pensamento anterior, a consciência imaginadora é uma origem. Ao denunciar o objetivismo que reduz a imagem a um retrato em miniatura, Sartre admitiu que ela evoca um ser ou um objeto como ausentes. Segundo Bachelard, ao contrário, a imaginação é energética e anterior à memória. Sob a imagem, a psicanálise procura realidade. Todavia, ela se esquece da procura inversa: buscar a positividade da imagem sobre a realidade. Porque a imagem não pode lembrar antigos arquétipos inconscientes. Ela é uma espécie de movimento sem matéria que se enraíza na experiência material elementar. Os elementos água, ar, terra, fogo, desempenham um papel essencial na vida interior do homem e, por conseguinte, em sua expressão poética (p. 24).

Em 1998, Bachelard lançou a obra *A água e os sonhos*. O arquétipo da água se embarça com a própria imaginação já que ocupa o lugar de entremeio compreendido entre a materialidade da terra e a leveza e suavidade do ar, ou seja, é ao mesmo tempo fluida e solvente, é a imaginação do concreto sublimado e a materialização do imaginário.

O elemento ar trará as noções de imaginação dinâmica, poética do movimento, verticalização do tempo e psicologia ascensional. A imaginação material, na qual o homem é agente ativo em conflito com a matéria, a imaginação dinâmica se dará na contramão desta noção, isto é, se configura como a volatilização dos elementos concretos. O movimento imaginado acelerado cria o ser aéreo, e quando desacelerado cria o ser terrestre. A imaginação dinâmica ainda será considerada a partir de dois polos opostos: a imaginação dinâmica dos movimentos, em relação ao efeito desmaterializante do elemento ar, e a imaginação dinâmica das forças, referente às forças em conflito com a dureza e concretude do mundo material (abordado em seus trabalhos sobre o elemento terra). O efeito desmaterializante do elemento ar, ou imaginação dinâmica dos movimentos será o tema central de *Ar e os sonhos* (1942), onde Bachelard reúne imagens áreas (sonhos de voo e de queda, horizontes sem fim, imensidões celestes, etc.) e imagens da verticalização do tempo (o insight poético, instantes absolutos em que o mundo para, momentos de simultaneidade), em quais o mundo dos objetos transmuta-se em um mundo de relações.

Em *A terra e os devaneios da vontade* (2001) e *A terra e os devaneios do repouso* (1999), o elemento terra, cuja a característica fundamental é a resistência, traz imagens que se bifurcam. O primeiro livro retrata as imagens da extroversão referentes a imaginação dinâmica e aos devaneios que agem sobre a matéria. Bachelard investiga o efeito da matéria sobre o impulso criador. A resistência da matéria forja a subjetividade que se adapta a ela. A vitória processual sobre a matéria só é alcançada através da regularidade e de vontades de poder. O segundo aborda as imagens da introversão, da intimidade. O espaço afetivo que reside no interior das imagens da matéria, e a tranquilidade que o acompanha (o ventre, a casa, etc.).

É a imaginação que nos faz mergulhar na profundidade das coisas. Ela nos faz descobrir as forças vivas da natureza. Ao libertar-nos de tudo o que é convencional, social, mundano e superficial, ela nos faz penetrar no interior das coisas. Podemos dizer que ela é o espírito enquanto voltado para o corpo. (JAPIASSÚ, 1974, p. 24).

O presente trabalho de pesquisa não tem como objetivo discutir a validade dos pilares do pensamento de Bachelard, por alguns criticados por falta de sistematicidade e por contradições, mas tomá-lo como inspiração e ponto de partida para pensar uma pesquisa científica, ao mesmo tempo artística, referente ao mundo real/irreal do cinema de animação. A

imagem cinematográfica (o cinema), para Morin, reflete as trocas mentais do homem com o mundo (p. 244). Ora, não é este mesmo o objetivo da pesquisa de Bachelard – as ligações entre o homem e o mundo? É neste ponto que pretendo focar: a realidade semi-imaginária do homem no processo de criação artística. Japiassú acrescenta que, para Bachelard, “o poeta não toma a imagem como um objeto, nem tampouco como um substitutivo do objeto, pois ela tem uma realidade específica” (p. 87). Bachelard, como Morin, apela à uma filosofia dispersa e pluralista, cujo o intento é analisar a complexidade do pensamento humano. O filósofo, para Japiassú, “estava consciente da incompatibilidade teórica das duas vertentes de sua obra. Mas viveu essa alternativa na alternância do esforço epistemológico e da felicidade proporcionada pelo devaneio. Em outras palavras, vivenciou a ambiguidade persistente do Dia e da Noite” (p. 94).

Esta minha pesquisa, então, é um exercício de recriar o sonho, adentrar nesse espaço da significância e entrar em contato com esse “terceiro sentindo” que o imaginário opera, ao passo que procuro o *ludus*, dar forma e controle a essas criaturas que afloram para chegar ao resultado esperado: o sonho organizado como obra de arte. Tenho pela frente o grande desafio bachelardiano de tentar unir o dia e a noite das minhas profundezas.

## **2.2 A Casa de Banhos Termiais: O Dilatador Elemental**

Sabe-se que a história de Chihiro se passa na maioria do tempo na Casa de Banhos Termiais da bruxa Yubaba. A casa de banho é onde os espíritos vão para relaxar de suas atividades rotineiras. Vejo o local como a metáfora de uma experiência “dilatadora”, fazendo referência o calor das banheiras e dos vapores entre os quais Chihiro vê sua percepção se expandir, se dilatar como a matéria em temperatura elevada. É também o ambiente perfeito para se ter o contraste entre a limpeza e a sujeira: tanto em sentido denotativo, quando as imagens revelam águas que limpam os clientes, o ambiente, e até um grande monstro de lama que surge – o qual só Chihiro se dispõe a lavar-, quanto no sentido conotativo, quando vemos pecados contrastarem com virtudes: avareza e generosidade, ira e mansidão, gula e temperança, preguiça e diligência, luxúria e inocência, orgulho e humildade, inveja e caridade. De qualquer forma, é uma obra sobre transfiguração e limpeza, conotando a passagem de um estado de confusão mental da personagem para outro de clareza de ideias, claro, sem perder a riqueza imagética que a obra apresenta. Esta próxima etapa da pesquisa, tem o objetivo esclarecer o uso de imagens ao longo da pesquisa como dispositivos condutores de conhecimento, que por vezes se encontravam recalçados e confusos, e que através de um processo criador “boiaram”.



Ao método bachelardiano de investigação, associo o dispositivo chamado “dilatador elemental”, atividade inventada e realizada na disciplina “Movimento Criador no Ato Teórico”, ministrada pelas professoras Wladilene Lima e Ivone Xavier, do PPGARTES/UFPA, cujo o intento era descortinar os motivos e elementos das pesquisas de cada aluno ativando seus inconscientes com os estímulos “materiais” dos elementos da natureza. As considerações sobre a metafísica de Bachelard e o exercício “dilatador” possibilitaram a compreensão das etapas de criação do curta *Alma de Papel* (ainda em fase de construção) e ao mesmo tempo das fases da própria pesquisa, que em todo o seu corpo demonstra a presença dos elementos ar, água, terra e fogo em sua composição.

[...] conduzido pelas rupturas paradigmáticas do novo espírito científico (BACHELARD, 1968) à luz da física relativista e, guiado pela possibilidade de invenção da realidade apreendida do ultra-racionalismo (BACHELARD, 1974) e da fenomenotécnica (BACHELARD, 1990), Bachelard cria uma sistemática de investigação da gênese da imagem poética do imaginário literário a partir do arquétipo dos quatro elementos: “a regularidade do imaginário se deve ao fato de sermos arrebatados na pesquisa imaginária por matérias fundamentais, por elementos imaginários que têm leis idealistas tão seguras como as leis experimentais” (BACHELARD, 2001, p. 7). (FREITAS, 2006).

Lima e Xavier (2015), em *Dilatador Elemental: a dimensão simbólica na pesquisa em arte*, descrevem o funcionamento “dilatador elemental” como um dispositivo poético que possui procedimentos metodológicos criadores com a finalidade de dilatar a dimensão simbólica da pesquisa dos colaboradores (pesquisa em arte), “estratégica à modelagem de seus objetos”. A partir de perguntas disparadoras do movimento criador – qual a beleza do teu objeto? Qual a imagem-força de seu objeto? Quais pontos de sustentação mantêm a energia tensionada do teu objeto? Quais forças elementares aparecem no teu objeto? – a intenção das professoras era perceber as reverberações livres que surgiriam deste exercício. Mas a quarta pergunta foi a mais fecunda com a turma de 2015, ganhando a dimensão de “brincadeira de caldeirão de feitiço”. Novas sensações, intuições, conhecimentos mitológicos, etc., sobre os elementos primordiais surgiam ao passo que as pesquisas eram transportadas para “essa alquimia”, suscitando novas perguntas disparadoras – Qual o movimento Ar da tua pesquisa? Qual o movimento Terra do teu objeto? E os movimentos Água e Ar?

O dispositivo foi moldando-se com a colaboração dos docentes e dos discentes da disciplina que nutriam o exercício mutuamente. A discente Roseane Moraes Tavares propôs algumas categorias para o dilatamento de cada elemento no exercício poético: atravessamentos epistemológicos, dinâmicas de movimento, verbos de ação, palavras-chave e referências teórico-poéticas. Minha própria contribuição foi o acréscimo do elemento Éter ao jogo

poético criador. As autoras destacam um ponto importante: a absorção das imagens-força ao corpo do processo – sendo o exercício mais processo que objeto –, resultando em diversas imagens, fotografias, desenhos feitos pelos artistas-pesquisadores-discentes.

Em meu próprio exercício do “dilatador elemental”, à cada um desses elementos primordiais associo um valor/característica proposto por Ítalo Calvino em *Seis Propostas para o Próximo Milênio*. Calvino (2002) inicia a obra com a ressalva de que entende *poetry* (poesia) como um termo que abrange todas as atividades do fazer – incluindo o fazer artístico. Suas conferências pretendem destacar principalmente especificidades/qualidades/valores da literatura, caros ao autor. Porém as ideias apresentadas em suas palestras atingem um alcance maior, que no dispositivo poético transfiro para a linguagem em questão: o cinema de animação.

### 2.3.1 A leveza do ar

O elemento ar em minha pesquisa compreende a parte inicial, “o vento que me traz até aqui”: memórias de infância, minha relação com o cinema (principalmente de animação), meu trajeto pessoal e acadêmico até o ponto em que a pesquisa se inicia. Ao mesmo tempo faço relação com a própria história deste segmento cinematográfico e da própria história do cinema e sua relação com o homem desde mesmo antes de sua “invenção”. Os verbos de ação do elemento ar são: trazer, transportar, ascender, alçar.

O ar também representa a personagem Alma, dentro do outro âmbito da pesquisa onde se pretende realizar um curta-metragem. Alma é uma fantasma que gosta de voar e ultrapassar limites. É jovem, sagaz e ambiciosa. Representa a vontade que paira por aí buscando corporificação. Pode se dizer que também ilustra o papel do animador cinematográfico, que é como um fantasma, uma alma, que dá vida às suas criações. Aliás, “animar” vem do latim “animare”, que significa “dar alma”. Alma é a representante da leveza, não só sua óbvia leveza visual, mas também em relação ao modo como se comporta dentro da trama.

Fotografia 16 –Rascunho da Alma.



Fonte: Arquivo da autora (2015).

Associo ao elemento ar o valor/característica “leveza” defendida por Calvino como: “Um despojamento da linguagem por meio do qual os significados são canalizados por um tecido verbal quase imponderável até assumirem essa mesma rarefeita consistência” (CALVINO, 2002, p. 30); “A narração de um raciocínio ou de um processo psicológico no qual interferem elementos sutis e imperceptíveis, ou qualquer descrição que comporte um alto grau de abstração” (CALVINO, 2002, p. 31); “Uma imagem figurativa da leveza que assuma um valor emblemático(...)” (CALVINO, 2002, p. 32).

Quadro 1 – Elemento Ar.

ELEMENTO AR	
ATRAVESSAMENTOS EPISTEMOLÓGICOS	FILOSOFIA; CINEMA (ARTE); HISTÓRIA; ESTUDOS DO SIMBÓLICO
VERBOS DE AÇÃO	TRAZER; TRANSPORTAR; ASCENDER; ALÇAR
PALAVRAS-CHAVE	CINEMA; ANIMAÇÃO; INFÂNCIA; DEVANEIO; TRAJETO
REFERÊNCIAS	BARBOSA JUNIOR, Alberto Lucena. <b>Arte da Animação: Técnica e estética através da história</b> . São Paulo: Editora Senac, 2011. BERNADET, Jean-Claude. <b>O que é Cinema</b> . São Paulo: Brasiliense, 2006. DENIS, Sébastien. <b>O Cinema de Animação</b> . Lisboa: Texto & Grafia, 2007. COUSINS, Mark. <b>História do Cinema Mundial</b> . São Paulo: Martins Fontes, 2013. MORENO, Antônio. <b>A Experiência Brasileira no Cinema de Animação</b> . Rio de Janeiro: Editora Artenova, 1978SSÚ, Hilton. <b>Para Ler Bachelard</b> . Rio de Janeiro: F. Alves, 1976. MACHADO, Arlindo. <b>Pré-cinemas e Pós-cinemas</b> .

Fonte: Arquivo da autora (2015).

Calvino exemplifica sua tese sobre a leveza com o mito de Perseu. Perseu para vencer medusa e decepar sua cabeça, evitando o olhar petrificante da Górgona, se apoia em tudo que há de mais leve, o ar e as nuvens, e suas sandálias aladas. Estes são apenas os elementos visuais que representam a oposição de leveza x pesadume, mas há ainda ligações sutis envolvendo a relação do herói com monstro. Como exemplo, Calvino aponta que a relação de Perseu e Medusa é complexa: grotesca, mas cheia de sutilezas. Do sangue maldito do monstro nasce o cavalo alado Pégaso, que por sua vez, com uma patada faz jorrar no Monte Hélicon a fonte onde as Musas vão beber. Ou seja, “o peso da pedra pode reverter em seu contrário” (CALVINO, 2002, p. 19). Outros elementos também indicam a relação entre o monstruoso e o sutil, por exemplo, as sandálias aladas de Perseu oriundas das Graias, irmãs de Medusa. A cabeça cortada não fora abandonada, Perseu a guarda em um saco para subjugar os inimigos quando necessário (se assim for merecido, o inimigo receberá o terrível destino de ser estátua

de si mesmo). Além dessas relações sutis, outro ponto é a recusa da visão direta: para escapar o olhar de pedra de Medusa, Perseu usa um espelho que carrega na mão, para Calvino:

Perseu consegue dominar a pavorosa figurada mantendo-a oculta, da mesma forma como antes a vencera, contemplando-a no espelho. É sempre na recusa da visão direta que reside a força de Perseu, mas não na recusa da realidade do mundo de monstros entre os quais estava destinado a viver, uma realidade que ele traz consigo e assume como um fardo pessoal. (p. 19).

*Aladdin* (1991) é uma boa forma de ilustrar as considerações de Calvino. No filme dos Estúdios Disney, a característica predominante são as imagens aéreas e os elementos de voo como os personagens Tapete Mágico e Gênio da Lâmpada. Tudo é feito para ascender, seja de uma forma física ou mais abstrata. Mesmo sem esses elementos, o protagonista e seu fiel companheiro o macaquinho Abuh, pobres vivendo na periferia e muitas vezes tendo que roubar para sobreviver, sempre estão em meio voo, pulando entre os prédios da cidade de Agrabah, geralmente fugindo dos guardas do palácio. Aí reside o aspecto figurativo da leveza.

Fotografia 17 – Aladdin e Jasmine voando no Tapete Mágico.



Fonte: Estúdios Disney (1991).

Outro aspecto encontrado em *Aladdin*, é a leveza da mudança de perspectiva corporificada nos personagens Jasmin e Aladdin. Jasmin é a princesa de Agrabah que vive confinada em seu castelo. Por sua vez, Aladdin é um pobre órfão marginal que mora em um local abandonado. A história dos dois personagens é construída a partir dos opostos liberdade/aprisionamento. Enquanto um é preso por suas obrigações sociais, o outro é preso pelo peso da vida nas ruas. Em contraposição, enquanto um é “livre” para usufruir dos luxos de uma vida no palácio, o outro tem a liberdade de ser dono de suas escolhas. Nas cenas que seguem a canção *A Whole New World* – que pode ser traduzida como “um mundo inteiramente novo” – vemos Aladdin mostrar “um mundo novo” a Jasmin. Mais uma vez de uma perspectiva aérea somos levados com eles no tapete mágico onde Jasmin encontra sua felicidade fora dos muros do palácio, observando toda a diversidade de um mundo que nunca tinha conhecido. E por sua vez, Aladdin conhece o mundo novo do amor (e da riqueza, nobreza, fartura, no palácio), ao lado de Jasmin.

Cada vez que o reino do humano me parece condenado ao peso, digo para mim mesmo que à maneira de Perseu eu devia voar para outro espaço. Não se trata absolutamente de fuga para o sonho ou para o irracional. Quero dizer que preciso mudar de ponto de observação, que preciso considerar o mundo sob uma outra ótica, outra lógica, outros meios de conhecimento e controle. As imagens de leveza que busco não devem, em contato com a realidade presente e futura, dissolver-se em sonhos... (CALVINO, p. 21).

Segundo Calvino, Propp, em *A Morfologia do Conto de Fadas*, conceitua a “transferência do herói” como a busca de um objeto em outro espaço ao qual o herói tem que se deslocar para conseguir alcançar. Em *Aladdin*, isto se reflete tanto visualmente na descida à Caverna dos Desejos (onde está guardada a Lâmpada Mágica) quanto conceitualmente na necessidade de ascender socialmente para casar com a princesa de Aggrabah. Jasmin sempre parece estar em um plano mais alto que Aladdin, seja em seu balcão ou no terreno mais elevado do palácio, quanto na esfera social.

O objeto da busca encontra-se habitualmente em outro reino, num reino diverso, que pode estar situado muito distante em linha horizontal ou a grande altura ou profundidade em linha vertical(...). O herói voa através do espaço: no dorso de um cavalo ou de um pássaro, sob a forma de pássaro, numa nave volante, num tapete voador, nas costas de um gigante ou de um gênio, no coche do diabo etc” (PROPP apud CALVINO, 2002, p. 42).

Na verdade, a trama toda está fundada na busca em objetos de desejos: riqueza, poder, liberdade, amor... A transferência do herói acontece tanto no desejo que pode elevar o personagem, quanto na ambição que o pode arrastar para baixo.

Outra obra que ilustra a característica leveza seria *Muragens – Crônicas de um muro*, de Andrei Miralha com co-direção de Marcílio Costa, primeiro curta paraense a participar da Mostra Competitiva do AnimaMundi 2009, e ganhador dos prêmios de Melhor Animação no FestCine Amazônia 2010 (Rondônia) e Melhor Curta-metragem de Ficção no Festival Noites com Sol (Pará). Foi resultado da Bolsa de Pesquisa, Criação e Experimentação do então Instituto de Artes do Pará em 2008. O curta, como o nome sugere, tem um muro como testemunha e observador do cotidiano urbano ao entorno do muro dos fundos do Cemitério da Soledade, na cidade de Belém: o olhar do muro captura a vida dos transeuntes, animais de rua, mendigos, lixeiros e principalmente dos feirantes que trabalham naquele ponto.

O curta trata principalmente de assuntos relacionados à problemas urbanos como pobreza, violência, o sacrifício do trabalho, entre outros. Mas a maneira como o faz é a primeira característica de leveza que encontrei: a transformação do muro em tela estabelece uma forma muito sutil de tratar assuntos tão ásperos, não com o objetivo de eufemizá-los, ao contrário pois

confere a eles visibilidade (no sentido de destaque), mas de poetizá-los afim de mostrar a beleza que mora por trás (neste caso, na frente) dos muros citadinos.

Fotografia 18 – Feirantes navegando em suas barracas.



Fonte: Arquivo de Andrei Miralha

Há muitas figuras literais de leveza nas metáforas visuais da trama, principalmente para demonstrar sonho, vontade, trabalho e movimento. Em uma das primeiras cenas, intitulada “Feira-mar”, vemos feirantes chegando com suas barracas/barcos soprando as velas/tendas em direção ao local de trabalho: parece-me uma referência ao trabalho duro e ao esforço dos trabalhadores que usam o ar de seus pulmões para “navegar” o dia-a-dia da feira. Na cena “Son(h)o da tarde”, os feirantes descansam em suas barracas enquanto suas mentes/consciências/almas voam em formas de pássaros coloridos que sobrevoam a cidade, depois retornam ao corpo que desperta para seguir viagem de barco/barraca. Em “Sacrifício”, os pássaros comem migalhas no chão perto dos pilares das barracas que lembram cruzes. Em “Uma noite...”, após um assaltante ser perseguido por dois policiais, ouve-se sons de tiros, e a morte é representada por três fantasmas que voam para o além. A animação é toda feita em linhas, ou seja, o desenho não tem preenchimento, o que confere simplicidade e retira o peso do desenho, talvez para mostrar como o muro enxerga a cidade: em linhas que se transformam dando lugar a novas formas.

### 2.3.2 A exatidão da terra

A terra, por sua vez, representa o “solo” que gera minha pesquisa e onde plantei as sementes desta. Os verbos de ação deste elemento são acolher, incubar, possibilitar e parir. O elemento terra é onde o devaneio toma forma. Na verdade, quando falo em solo me refiro à “solos”: o Laboratório de Animação das Oficinas Curro Velho da Fundação Cultural do Pará e o Programa de Mestrado em Artes da Universidade Federal do Pará, que são os ambientes onde realizo este trabalho e onde encontro ferramentas para realizá-los.

Quadro 2 – Elemento Terra.

ELEMENTO TERRA	
ATRAVESSAMENTOS EPISTEMOLÓGICOS	FILOSOFIA; ESTUDOS DO SIMBÓLICO
VERBOS DE AÇÃO	ACOLHER; INCUBAR; POSSIBILITAR; PARIR
PALAVRAS-CHAVE	CURRO VELHO; PPGARTES; LABORATÓRIO DE ANIMAÇÃO; VIVÊNCIA; EXPERIÊNCIA
REFERÊNCIAS	BACHELARD, Gaston. <b>A Terra e os Devaneios da Vontade</b> . Ensaio sobre a imaginação das forças. São Paulo: Martins Fontes, 2013. _____. A Terras e os Devaneios do Repouso. ANDREI MIRALHA OTONIEL OLIVEIRA FRANCISCO LEÃO ISAAC BRAZ SAMANTHA RANNY WLAD LIMA E IVONE XAVIER

Fonte: Arquivo da autora (2015).

No curta “Alma de Papel”, a terra é representada pelo personagem Osso. Osso é oposto de Alma, gosta de ficar na sua cova esperando a decomposição total de suas partes. Não tem a habilidade de voar e constantemente tenta impedir Alma de voar também. É autoritário e pesado, mas tenta sempre fazer o certo. Não tem tanta potência e liberdade quanto Alma, mas é a estrutura necessária para que ela realize alguma coisa no mundo dos vivos. É a ilustração do conceito de exatidão proposto por Calvino.

Fotografia 19 – Rascunho do Osso.



Fonte: Arquivo da autora (2015).

Para Calvino a exatidão consiste em: “um projeto de obra bem definido e calculado; a evocação de imagens visuais nítidas, incisivas, memoráveis; (...); uma linguagem que seja a mais precisa possível como léxico e em sua capacidade de traduzir as nuances do pensamento e da imaginação” (CALVINO, 2002, p. 74). Para dialogar com a exatidão de Calvino escolhi

meu filme favorito e que sempre me acompanhou em minhas trajetórias pessoal e acadêmica: *A Bela e a Fera* (1991) dos Estúdios Disney.

*A Bela e a Fera* trata-se da história de um príncipe transformado em monstro por uma maldição, lançada por uma feiticeira, que só chegará ao fim quando este aprender a amar. A moça que quebrará esse encanto é Bela, uma jovem ambiciosa que sonha com uma vida fora do lugar onde vive. Está sempre em busca de “mais” e “alguém com quem conversar”, pois não se adapta à vida provinciana de sua aldeia. Estas buscas individuais estão marcadas por elementos-símbolos que às vezes são até mesmo personagens da trama. Por exemplo, a Fera possui três criados e conselheiros, que atingidos também pelo encantamento, foram transformados em castiçal (Lumière), relógio (Horloge) e bule (Madame Samovar). Enquanto Horloge é a representatividade da formalidade pontual, Lumière representa a cortesia e a *finesse* e Madame Samovar a sabedoria doméstica. Abstrações representadas por estímulos visuais reconhecíveis. A busca pelo novo e diferente é representado em Bela pelo amor aos livros, de onde ela conhece “lugares distantes duelos de espadas, feitiços e um príncipe disfarçado” (*A Bela e a Fera*, 1991).

Mas como o espírito humano é incapaz de conceber o infinito, e até mesmo se retrai espantado diante da simples ideia, não lhe resta senão contentar-se com o indefinido, com as sensações que, mesclando-se umas com as outras, criam uma impressão de ilimitado, ilusória mas sem dúvida agradável (CALVINO, 2002, p. 80).

Fotografia 20 – Bela e a Fera.



Fonte: Estúdios Disney (1991).

Outro exemplo é a Rosa Encantada que marca o tempo que a Fera possui para tentar quebrar o feitiço. A imagem da rosa, delicada, frágil e espinhosa, é como o tempo do qual não possuímos domínio, que apesar de conferir beleza à nossa existência limitada comunica o peso da morte iminente que nos aguarda, como a rosa que a cada pétala caída vai findando aquele ciclo. À abstração do tempo o autor escolhe a rosa para comportar sua significância inesgotável e para conferir respeito aos elementos que continuarão ausentes. A escolha da rosa e de todos



os elementos que encontramos na trama é uma escolha precisa a partir do léxico fílmico reconhecível pelo público, para que os elementos abstratos atinjam um nível de concretude e ao mesmo tempo não se esgotem de significado.

Para se alcançar a imprecisão desejada, é necessário a atenção extremamente precisa e meticulosa que ele aplica na composição de cada imagem, na definição minuciosa dos detalhes, na escolha dos objetos, da iluminação, da atmosfera (CALVINO, 2002, p. 77).

Em *Para v(l)er poesia* (2013), de Andrei Miralha e Marcílio Costa, produzido pelo estúdio de animação Iluminuras, podemos observar essa característica. O projeto de obra bem definido fica claro logo no começo apesar de seu contexto surreal: um garoto usa a imaginação e a poesia para compreender o mundo ao seu redor, em especial os barcos, os animais e a chuva. Imagens visuais nítidas são evocadas para dar forma a poesia: um desenho de um barco “popopô”, letras que emprestam suas formas a animais, os traços de chuva que se transformam em sinais gráficos, tudo numa tentativa de capturar a totalidade da poesia, ou pelo menos capturar as nuances da imaginação e do pensamento infantil. A microssérie de interprogramas foi resultado do edital Culturanimacão da Funtelpa/IAP, foi exibido na TV Cultura do Pará e selecionado para o Anima Mundi 2014 na Mostra Competitiva Infantil.

Fotografia 21– O menino e o popopô

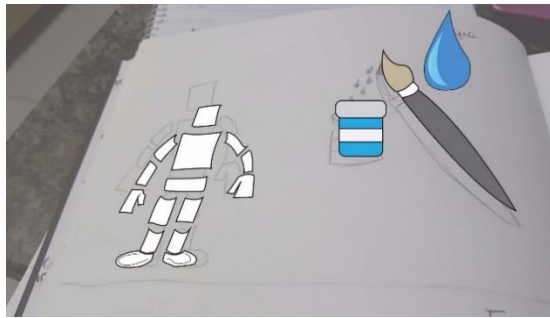


Fonte: Arquivo de Andrei Miralha

### 2.3.3 A rapidez da água

O elemento água representa nesta pesquisa o trajeto metodológico. A água é entendida como o elemento condutor deste trabalho, ao mesmo tempo que irriga a pesquisa, é o “mar” por onde vou navegar. Também tem o sentido de limpeza e de clareza, necessárias a visão geral da composição da dissertação de mestrado. A água também representa a Morte, já que esta é um personagem condutor: é quem leva a protagonista para um outro mundo onde se dá a ação principal da história.

Fotografia 22 – Rascunho do personagem corpo



Fonte: Arquivo da autora (2015).

A rapidez de Calvino é a característica que associo ao elemento água dentro desta pesquisa. Para Calvino a rapidez é: um sortilégio narrativo que opera a manipulação do tempo, podendo dilatá-lo ou contraí-lo (CALVINO, 2002, p. 51); elementos visuais de velocidade física associadas à velocidade mental (CALVINO, 2002, p. 59); a comunicação imediata que a obra estabelece entre todos os seres possíveis, comunicação de pessoas no espaço e no tempo (CALVINO, 2002, p. 60); e o salto ágil do pensamento e rapidez de estilo que permitem divagar sobre diversos assuntos e pular de tópicos em tópicos, para se achar ao fim dessas divagações (CALVINO, 2002, p. 61).

Quadro 3 – Elemento Água.

#### ELEMENTO ÁGUA

ATRAVESSAMENTOS EPISTEMOLÓGICOS	FILOSOFIA; ESTUDOS DO SIMBÓLICO
VERBOS DE AÇÃO	IRRIGAR; NAVEGAR; CONDUZIR; LIMPAR
PALAVRAS-CHAVE	METODOLOGIA; CAMINHO; LIMPEZA
REFERÊNCIAS	BACHELARD, Gaston. <i>A Poética do Devaneio</i> . São Paulo: Martins Fontes, 2009. _____. <i>A Poética do Espaço</i> . São Paulo: Martins Fontes, 2008. _____. <i>A Água e os Sonhos</i> : Ensaio sobre a imaginação da matéria. São Paulo: Martins Fontes, 1990. _____. <i>O Ar e os Sonhos</i> : Ensaio sobre a imaginação do movimento. São Paulo: Martins Fontes, 2002. _____. <i>A Terra e os Devaneios da Vontade</i> . Ensaio sobre a imaginação das forças. São Paulo: Martins Fontes, 2013. _____. <i>O Direito de Sonhar</i> . São Paulo: DIFEL, 1985. CALVINO, Ítalo. <i>Seis Propostas para o Próximo Milênio</i> . São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

Fonte: Arquivo da autora (2015).

Encontro em “A Viagem de Chihiro” (2001) de Hayao Miyazaki o valor calviniano da rapidez. Chihiro é uma menina que se vê perdida em um mundo de criaturas e espíritos depois

de cruzar a fronteira entre o nosso mundo e o deles. Depois que seus pais são transformados em porcos, ela se vê obrigada a trabalhar em uma casa de banho comandada por Yubaba. Ao alcançar o seu objetivo de salvar os pais, Chihiro volta ao ponto de partida do filme, o carro da família, e eles partem para a viagem que faziam antes do acontecido. Para Calvino a relatividade do tempo é um elemento comum às viagens ao mundo espiritual recorrentes na literatura:

A relatividade do tempo aparece como tema num conto popular que se encontra difundido em quase toda parte: a viagem de ida ao além, que parece durar apenas algumas horas para quem a realiza, ao passo que, na volta, o ponto de partida se torna irreconhecível porque se passaram anos e anos (CALVINO, 2002, p. 52).

Chihiro (2001), aliás, consegue vencer os obstáculos por ser incrivelmente sagaz e ter reação rápida aos acontecimentos. Isso é representado tanto visualmente em seus movimentos rápidos (está constantemente correndo e trabalhando) quanto em suas ações (sempre faz o que os outros empregados se recusam a fazer).

A casa de banho de Yubaba por si só remete ao elemento água e a rapidez calviniana. É um ambiente hostil de muito trabalho, de relações superficiais em um ambiente capitalista, onde o ritmo acelerado da trama (os personagens estão sempre com pressa, trabalhando, correndo ou pulando) comunica a intenção do autor. Isto se ilustra pelo personagem Sem Face que é um espírito nem mal nem bom, que ao ser convidado a adentrar um local absorve o ambiente ao seu redor. Em contato com a casa de banho se transforma em um monstro gigante que suja todo o lugar. Só com a intervenção e limpeza de Chihiro, Sem Face volta a ser o espírito neutro que era e acompanha a protagonista pelo resto de sua jornada neste mundo fantástico.

Fotografia 23 – Chihiro e Sem-Face em viagem de trem.



Fonte: Studio Ghibli (2001).

Para Calvino, a rapidez consiste na habilidade de orquestrar o tempo das coisas na narrativa, com a eliminação de elementos inúteis e o desenvolvimento apropriado dos elementos fundamentais. Em um filme como *A Viagem de Chihiro* ao estilo Miyazaki, isto é fundamental, pois a obra aproxima-se do estilo de cinema contemplativo, com poucas falas,

onde o autor deixa seus personagens amadurecerem a partir de suas vivências, divagações e reflexões em um tempo devido.

O videoclipe *Meu verso* (2009), com direção de Gustavo Limeira e Eliézer França, responsáveis também pela animação junto a Jonilson Souza, e música de Lia Sophia, também é um exemplo da rapidez da água. O rio é o condutor das viagens da protagonista: a viagem física, a espiritual e o também representa o fluxo da história. É a imagem física em harmonia com o ritmo da narrativa. O videoclipe conta a história de uma senhora ribeirinha que rema a sua canoa até o cemitério onde seu companheiro está enterrado. No trajeto há vários flashbacks que revelam cenas dos dois no passado, desse modo, contando sua história de amor, aí se dá a manipulação do tempo de acordo com o direcionamento da história. O encontro com a morte acontece de forma literal quando a senhora chega ao cemitério e de forma espiritual quando esta encontra seu parceiro novamente (cena que se deduz que a protagonista também morreu). Apesar do contexto ribeirinho amznôida, a história de amor temas universais como o namoro e a saudade, o que conecta a obra à diversas pessoas no espaço e no tempo.

Fotografia 24 – Cena do videoclipe *Meu Verso*

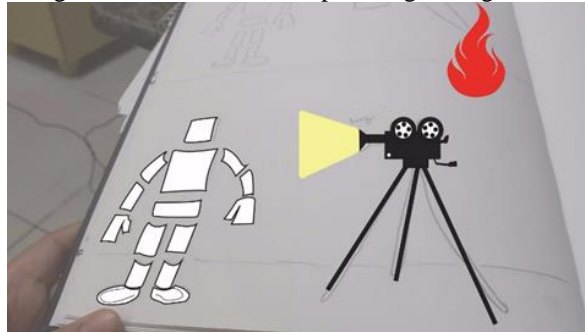


Fonte: Arquivo de Eliézer França.

#### 2.3.4 A visibilidade do fogo

O fazer artístico é o elemento fogo desta pesquisa, que possui os verbos de ação fazer, aquecer, energizar. Nesta seção trago a feitura do curta “Alma de papel” e como base teórica usarei os manuais clássicos da Animação e os relatos e ensinamentos de meus instrutores e colegas do Laboratório de Animação. No próprio curta, o fogo é representado pela luz que emana do personagem Sol, jorrando vida para a terra.

Fotografia 25 – Rascunho do personagem-fogo.



Fonte: Arquivo da autora (2015)

A característica/valor calviniano que associa ao elemento fogo é a visibilidade. Por visibilidade, Calvino entende como: uma espécie de cinema mental presente em nosso cérebro onde conseguimos ver e montar imagens que não são capturadas pelos olhos (CALVINO, 2002, p. 101); a geração espontânea de imagens e a habilidade que temos de dar continuidade a elas por intenção (p. 8); a potencialidade da imagem, as vezes menosprezada pela preponderância das palavras (p. 109); a possibilidade de pensar por imagens (p. 110).

Quadro 4 – Elemento Fogo.

ELEMENTO FOGO	
ATRAVESSAMENTOS EPISTEMOLÓGICOS	FILOSOFIA; POÉTICA
VERBOS DE AÇÃO	AQUECER; ENERGIZAR; FAZER
PALAVRAS-CHAVE	FAZER ARTÍSTICO; CRIAÇÃO; FEITURA
REFERÊNCIAS	BACHELARD, Gaston. <i>A Psicanálise do fogo</i> . _____. <i>A Chama de uma Vela</i> . LAYBOURNE, Kit. <i>The Animation Book</i> . New York: Three Rivers Press, 1998. MCLUHAN, Marshall. <i>Os Meios de Comunicação como Extensão do Homem</i> . São Paulo: Cultrix, 2007 PERISIC, Zoran. <i>Guia Prático do Cinema de Animação</i> . Lisboa: Presença/ Martins Fontes, 1979 RANGEL, Sônia. <i>O Olho Desarmado</i> . Salvador: Solisluna Design Editora: 2009. WILLIAMS, Richard. <i>Animator's Survival Kit</i> . London: Faber and Faber, 2009.

Fonte: Arquivo da autora (2015).

A obra que utilizo para ilustrar a visibilidade é “Festa no Céu” (2014) de Jorge Gutierrez. Em *Artbook of Book of Life*, Gutierrez relata como o tema do Dia dos Mortos mexicano é recorrente em seu trabalho e sua vida pessoal. Mas o que confere a especificidade do mundo

que criou para “Festa no Céu”, é a mistura de influências múltiplas que o tema recebeu durante os anos em seu trabalho: cinema mexicano clássico, luta livre, Sergio Leone, Goya, Picasso e etc. Jorge nos dá a pista de como o nosso cérebro também pensa por imagens. Calvino mesmo afirma que ao ler alguns gibis na infância “(...) preferia ignorar as linhas escritas e continuar na minha ocupação favorita de fantasiar em cima das figuras, imaginando a continuação” (CALVINO, 2002, p. 111).

Fotografia 26 – Personagens estilizados do filme “Festa no Céu”.



Fonte: Gutierrez (2014).

As imagens possuem potencialidades que antecedem os conceitos. O contrário também pode ser verdadeiro, mas o que afirmo aqui é a independência da imagem quanto a este conceito. Como é o caso da Morte que é representada no filme pelas figuras de La Muerte e Xibalba. La Muerte é a governadora do Mundo dos Lembrados e Xibalba do Mundo dos esquecidos, ambos mundos dos mortos, ambas representações diferentes da morte. A mensagem por trás do mito é que a lembrança daqueles que já foram sempre os manterá felizes na Terra festiva do Lembrados, enquanto aqueles esquecidos serão sentenciados a viver na Terra triste dos Esquecidos. Gutierrez não possuía outra alternativa senão imaginar como seriam esses mundos, e utilizou-se de seu arcabouço imagético – que compreendia elementos da cultura mexicana, elementos do Dia dos Mortos, e as outras referências citadas acima – para compor essas paisagens de acordo com a sua própria visão.

A primeira coisa que me vem à mente na idealização de um conto é, pois, uma imagem que por uma razão qualquer apresenta-se a mim carregada de significado, mesmo que eu não o saiba formular em termos discursivos ou conceituais. A partir do momento em que a imagem adquire uma certa nitidez em minha mente, ponho-me a desenvolvê-la numa história, ou melhor, são as próprias imagens que desenvolvem suas potencialidades implícitas, o conto que trazem dentro de si (CALVINO, 2002, p. 106).

Os personagens parecem ter sido talhados na madeira fazendo alusão ao artesanato mexicano, e se forem personagens mortos ficam mais coloridos e enfeitados. Isto reflete o modo de ver a morte para os mexicanos, ainda herança de seus ancestrais astecas. A própria arte asteca



está presente na concepção visual do filme como um todo. Além disso, as formas comunicam a origem dos personagens: formas redondas para o Mundo dos Vivos, quadradas para o Mundo dos Lembrados e triangular para o Mundo dos Esquecidos. Para Calvino, temos a habilidade do “pode ser”, ou seja, de pensar por imagens, a habilidade “(...) da imaginação como repertório do potencial, do hipotético, de tudo quanto não é, nem foi e talvez não seja, mas que poderia ter sido (CALVINO, 2002, p. 109).

*Amazônia caliente* é, com certeza, também um exemplo de visibilidade nesta pesquisa. Como já mencionado, trata-se de uma minissérie de animação produzida pela oficina de stop motion ministrada por Francisco Leão, no Laboratório de animação. O trabalho é um esforço coletivo e continuado (pelas turmas novas), que conta com a criatividade de todos os alunos em todas as partes do processo. Cada aluno é incentivado a expor seu cinema mental, sua capacidade de pensar por imagens para dar vida e personalidade a cada personagem que a novela fictícia demandar. Os padrões visuais criados, por sua vez, são geradores de novas imagens e novos “capítulos” de *Amazônia Caliente*. Os diálogos são criados livremente depois dos personagens, somente para guiar a ação dos personagens. O grande esforço nesse processo é destacar o potencial da composição visual de estética artesanal.

Fotografia 27 – Personagens de *Amazônia Caliente*.



Fonte: Arquivo de Francisco Leão.

### 2.3.5 A multiplicidade do éter

Para finalizar o exercício do “dilatador”, elegi como elemento éter aquilo que se deixa capturar pela obra, a vida eterna e ao mesmo tempo efêmera na tela, para sempre igual, para sempre diferente a cada experiência. A obra em si. Os verbos de ação deste elemento são (re) ver, experienciar, viver, fruir. Em *Alma de Papel*, o elemento éter é o personagem Menina/Flor, que representa a complexidade do ser humano: um corpo composto de alma e de osso, e um

entremeio que conecta os dois; suas metamorfoses e constante renovação do ser; seus vários discursos em um só.

Fotografia 28 – Trabalho em mesa de luz



Fonte: Arquivo da autora (2015)

A multiplicidade calviniana é a característica do éter nesta pesquisa. A multiplicidade consiste nas concepções de: Obra como enciclopédia aberta; Polifonia; Complexidade; Conhecimento como multiplicidade.

Quadro 5 – Elemento Éter.

ELEMENTO ÉTER	
ATRAVESSAMENTOS EPISTEMOLÓGICOS	FILOSOFIA; CINEMA
VERBOS DE AÇÃO	(RE)VER; VIVER; FRUIR
PALAVRAS-CHAVE	CAPTURE; VIDA; MORTE; CICLO; EFÊMERO
REFERÊNCIAS	ARNHEIM, Rudolf. <b>Arte e Percepção Visual: Uma Psicologia da Visão Criadora</b> . São Paulo: Livraria Pioneira Editora, 1989. _____. <b>Intuição e Intelecto na Arte</b> . São Paulo: Martins Fontes, 1989. AUMONT, Jacques. <b>A Imagem</b> . Campinas: Papyrus, 1993. AUMONT, Jacques. <b>Moderno?: Por que o Cinema se tornou a mais singular das Artes?</b> UMBERTO, Eco. <b>Apocalípticos e Integrados</b> . São Paulo: Perspectiva, 2011. UMBERTO, Eco. <b>Obra Aberta</b> . São Paulo: Perspectiva, 2013.

Fonte: Arquivo da autora (2015).

“A Noiva Cadáver” (2005) de Tim Burton é o exemplo que uso para ilustrar a multiplicidade de Calvino. O estilo de Burton é bem marcante pois transita entre o *mainstream* e o cinema *noir*. Em seu primeiro curta de animação, *Vincent* (1982), se notam camadas sobrepostas e mescladas de outras obras marcantes: os poemas de Edgar Allan Poe, Expressionismo Alemão, o cinema *noir*, e o ícone hollywoodiano Vincent Price. Em um único



filme se reúnem universos tão múltiplos como a própria vida. Calvino afirma que “cada vida é uma enciclopédia, uma biblioteca, um inventário de objetos, uma amostragem de estilos, onde tudo pode ser continuamente remexido e reordenado de todas as maneiras possíveis” (CALVINO, 2002, p. 140).

Fotografia 29 – Noiva Cadáver transformando-se em milhares de Borboletas.



Fonte: Burton (2005)

Do mesmo modo que em *Vincent*, Burton reúne essas e algumas outras referências em “A Noiva Cadáver”, baseada em uma lenda russa de um cadáver que sai de sua tumba em busca de um noivo para levar para o além. O conceito de polifonia de Bakhtin também está presente na proposta de multiplicidade de Calvino. No filme, além das várias referências usadas pelo autor, podemos perceber várias visões de mundo visualmente e ideologicamente. É o caso da família de nobres decadentes da noiva “viva” do protagonista Victor, Victória, e a família de novos ricos do noivo. Enquanto os primeiros gozam de prestígio social pelo título, os segundos ascendem socialmente pelo dinheiro, e há uma resistência entre as famílias por conta “destes mundos diferentes”. Outro exemplo é a oposição Mundo dos vivos, visivelmente mais cinza, triste e traiçoeiro, e o Mundo dos Mortos mais alegre, colorido e honesto.

Há o texto múltiplice, que substitui a unicidade de um eu pensante pela multiplicidade de sujeitos, vozes, olhares sobre o mundo, segundo aquele modelo que Mikhail Bakhtin chamou de “dialógico”, “polifônico” ou “carnavalesco”, rastreando seus antecedentes desde Platão a Rabelais e Dotoiévski (CALVINO, 2002, p. 134).

Apesar dessas pistas, a interpretação das obras será sempre inesgotável pois nelas operam sistemas complexos de interligação e interação dos elementos que as compõem, que às vezes não são conscientes nem pelo próprio autor. Mas é inegável que a obra de arte – seja visual, escrita, ou mista – é uma forma de conhecimento tão complexa e múltiplice quanto qualquer outra. E principalmente, tão importante quanto.

O conhecimento como multiplicidade é um fio que ata as obras maiores, tanto do que se vem chamando de modernismo quanto do que se vem chamando pós-modernismo,

um fio que – para além de todos os rótulos – gostaria de ver desenrolando-se ao longo do próximo milênio (CALVINO, 2002, p. 132)

Em *Icamiabas na Amazônia de Pedra* (2012), produzida por Otoniel Oliveira a partir do edital interprogramas da TV Cultura, podemos observar o amplo universo que convive dentro de uma obra. A começar pelo próprio hibridismo de sua origem: a série, originalmente, comporia a continuação de um quadrinho produzido por Oliveira com Fernando Carvalho, Volney Nazareno e Julião Cristo chamado *Encantarias*. Com a oportunidade oferecida pelo edital, Otoniel adaptou a ambientação do que seria a ideia no quadrinho para uma série de episódios de um minuto. A narrativa gira em torno de super-heroínas chamadas Icamiabas que protegem a cidade de monstros inspirados em lendas amazônicas. As próprias protagonistas são uma releitura da lenda das Icamiabas, também conhecidas por Amazonas, tribo de mulheres guerreiras que compunham uma sociedade rigorosamente matriarcal. Mas a abordagem de Otoniel é mais contemporânea, com elementos de HQ e *cartoons* norte-americanos, principalmente. A animação é mais que uma roupagem nova para lendas antigas: há uma complexidade na construção da obra que é reflexo da própria complexidade que é a identidade amazônica, ao mesmo tempo indivíduo local e global. As peculiaridades regionais também carregam em si temas universais e atemporais, que nesse caso seria a luta do bem contra o mal.

Fotografia 30 – Pôster da animação *Icamiabas na Amazônia de Pedra*.



Fonte: Rede social oficial do estúdio Iluminuras.

### 2.3 Lembre-se do seu Nome: A metodologia dos elementos

O sexto valor que Calvino desejava ver a literatura (poesia) perpetuar no novo milênio era a consistência. Infelizmente, a última conferência não pode ser realizada por conta da morte

do autor em 1985. Mas nem por isso deixarei de conferir ao meu trabalho consistência, fazendo desta busca minha “metodologia dos elementos” minha metodologia a partir do dispositivo Dilatador Elemental e a sistemática entre imagens e noções que proponho no item 3.2.

A palavra consistência me remete à uma cena específica de *A Viagem de Chihiro*: Ao conseguir emprego na casa de banhos termais, a protagonista é interpelada por Yubaba que rouba o verdadeiro nome de Chihiro (que passa a se chamar Sen). Haku então interfere aconselhando a menina a não esquecer de seu verdadeiro nome, pois se tal acontecer ela não conseguirá mais voltar para casa (ele mesmo já não lembra do próprio nome). Chihiro, na sua tentativa de recuperar a continuidade do seu passado, deve forjar uma nova identidade (Sen). O interessante aqui é como o nome simboliza domínio de si e do passado, como para quebra o encanto deve se manter verdadeiro a sua identidade e história. E Chihiro se mantém fiel aos seus princípios, a sua família e história, apesar de ter sua visão expandida após a experiência dilatadora.

A partir do exposto acima, conduzo minha pesquisa de modo a contemplar os elementos e conceitos abordados neste capítulo. Os capítulos foram divididos em elementos alquímicos, não em números, de modo que não expressem hierarquia ou ordem, mas que sejam considerados como partes diferentes de um todo, onde o todo representa sempre mais que a soma das partes. O dispositivo dilatador elemental foi um instrumento metodológico que me auxiliou na organização das ideias, no descortinamento do que se mantinha escondido e na manutenção do foco de cada parte do trabalho, isto é, capítulo-elemento, e de seus respectivos objetivos. Por esse motivo, este capítulo representa o elemento água pois é condutor, é o caminho a ser percorrido pela pesquisa. Desse elemento pretende-se extrair a rapidez calviniana, ou seja, o salto do pensamento que procura a comunicação entre a obra que se apresenta e o seu leitor, a sagacidade de Chihiro para subjugar seus obstáculos.

## Capítulo Fogo

### A FORJA DO MUNDO DE PAPEL

Este capítulo é regido pelo elemento fogo, que neste ponto da pesquisa simboliza o fazer, o forjar, a imaginação material. Será a descrição do meu processo de experimentação e construção da identidade visual dos cenários e bonecos a partir do enredo do curta-metragem. Também uso algumas referências do filme *Festa no Céu* para ilustrar os itens a seguir.

#### 4.1. Velas que iluminam o caminho: Características de um projeto em *stop motion*

O Día de Los Muertos é uma celebração mexicana muito importante para seu país, e foi a inspiração para o filme de Guterrez, *Festa no Céu*. Uma das imagens mais tocantes que o autor transportou e recriou em seu filme foi o elemento visual das homenagens feitas ao que já se foram. Velas iluminam o caminho deles de volta à terra dos vivos, transformando o cemitério um mosaico de luzes e o colorido das flores e ornamentos. É a imagem que evoco para descrever meu processo de criação: a luz da arte que me guiou, trazendo *visibilidade* às formas que afloraram do meu pensamento.

A técnica escolhida para esse projeto foi o *stop motion*. Esta vem sendo usada desde os primórdios do cinema, inclusive como alternativa para efeitos especiais, como em *King Kong* (1933) de Willis O'Brien: apesar da cena revelar um colossal gorila, capaz de escalar até o topo de um arranha-céu e apanhar aviões com as próprias mãos, King Kong na verdade tinha 45 cm. Para o cineasta Barry Purves, em seu livro *Stop-motion* (2011), George Méliès, apesar de não ser considerado o “inventor” dessa modalidade de animação, encarna bem o espírito do *stop motion* por sua curiosidade, inventividade e grande capacidade de solucionar problemas. A descoberta da técnica de substituição por parada de ação foi o início de outras experimentações para o próprio cineasta e para os outros que vieram depois. Suas trucagens usadas nos *trick films* serviram de base para as soluções materiais e técnicas que levaram ao aparecimento dos primeiros filmes de animação, como os do russo Ladislav Starewicz - estrelado por animais, principalmente insetos com atuação convincente e que, graças a uma engenhosa mecânica, pareciam até mesmo respirar. Purves ressalta que os truques de Méliès não surgiram com ele, pois são o produto de séculos de experimentação com brinquedos ópticos e os avanços tecnológicos em geral, além de sua experiência como o teatro e o espetáculo, mas o autor acredita que o cineasta “incorporava a curiosidade que todo animador deve ter” (p.15).

Purves afirma que o *stop motion* “poderia ser definido como a técnica de criar a ilusão de movimento ou desempenho por meio da gravação, quadro a quadro, da manipulação de um

objeto sólido, boneco ou imagem de recorte em um cenário físico espacial” (p. 6). Para o autor, um dos maiores prazeres de fazer um filme desta maneira é observar um objeto inanimado “ganhar vida” e, provavelmente, o fascínio que essa “mágica” desperta nunca acabará.

Gosto da estranheza do stop-motion, da relativa rusticidade que sugere que uma mão humana esteve íntima e diretamente envolvida e do impacto emocional que isso provoca. Gosto do truque de ver um objeto sólido se mover no espaço real, de observar as maneiras inesperadas pelas quais a luz interage com os materiais. Gosto do fato de um objeto parecer ganhar vida. Gosto do truque. Há algo de xamanista nisso, e também há algo que se conecta imediatamente aos jogos infantis e, talvez, às fantasias mais sóbrias (PURVES, 2011, p. 8)

Essa intimidade entre matéria física e animador cria laços carregados de afetividade e para Purves, quando se trabalha com bonecos, por exemplo, pode haver certa transferência das características de quem o manipula, pois “com um boneco em sua mão, provavelmente o animador obterá reações mais diretas e verdadeiras. Não há qualquer tecnologia, e ninguém mais para atrapalhar. (p.32). Claro, esta pode ser uma desvantagem quando se trabalha em um grande projeto, onde vários animadores estarão envolvidos no processo, mas de maneira geral, é uma vantagem quando se trata de um projeto específico para o qual é necessário a participação de um animador com certas características.

Fotografia 31 – Montagem dos personagens de Alma de Papel



Fonte: Arquivo da autora.

De qualquer forma, a qualidade da animação dependerá um pouco mais da criação de movimento contínuo. O processo está sujeito a como um quadro ou posição se relaciona com os quadros ou posições anteriores e subsequentes. Purves destaca que “quanto mais um quadro se conecta com o anterior, em termos de composição, movimento, cor e assim por diante,

melhor e mais fluida será animação” (p.20). A suavidade desse movimento implica em quantos detalhes e informações correlacionados a animação apresenta.

É importante tirar o máximo do movimento para que seja fácil aos olhos e ao cérebro do espectador perceberem o que queremos que percebam, se animação contiver cortes rápidos demais ou movimentos demasiadamente grandes ou pequenos, ela simplesmente não será “lida” corretamente pelo espectador. Temos que ser muito enfáticos com os momentos da narrativa que comunicam o significado do movimento (PURVES, 2011, p.23)

Outra característica importante é a identidade visual da animação que deve estar em total sintonia com os propósitos do projeto. É importante escolher o material apropriado para cada história e realidade de criação e realização de cada filme. No caso de *Alma de Papel*, a escolha do papel, por exemplo, tem motivações que envolvem acessibilidade, baixo custo, potencial poético, entre outros [pistas de como trabalhar com papel na construção dos personagens]. Cada acessório, figurino, personagem, peça do cenário é criado em miniatura (na maioria das vezes) e todos devem ter a mesma identidade visual. É um processo muito custoso em todos os sentidos, mas o *stop motion* é apreciado exatamente por suas peculiaridades que vão além de uma boa história. Purves afirma que “a maior parte do público de stop-motion gosta de sua estranheza, de suas pequenas imperfeições. Da mesma forma, a maioria dos animadores gosta do fato de que, ao animar, você não tem a chance de refinar” (p.34).

Fotografia 32 – Construção do boneco de papel com esqueleto de arame.



Fonte: Arquivo da autora.

#### 4.2. O Livro da Vida: Enredo

Em inglês, o título de *Festa no céu* é *The Book of Life* (o Livro da Vida), que é um grande elemento dentro da trama. O Livro da Vida contém a história de todos na Terra, e só permite a pessoa reescrever seu destino se for realmente merecedora. Quando nos deparamos com a situação de criar uma história, escrevemos nosso próprio Livro da Vida, onde temos o

poder sobre vida, morte e destino dos personagens. Em *Alma de Papel*, as possibilidades foram até maiores por poder reescrever a minha história em *stop motion* enquanto a via se reescrevendo na vida real.

Fotografia 33 – Arte conceitual para *Alma de Papel*



Fonte: Arquivo da autora.

O *stop motion* é uma técnica rica, cheia possibilidades, mas, como já mencionado, depende de grande quantidade de trabalho e recursos. Por esse motivo é importante pensar nas necessidades da história, de outra forma, o filme apenas representará a exploração da técnica. A decisão de usar uma técnica ou outra afetará cada quadro da história. Barry Purves afirma que “ela precisa ser a ferramenta mais apropriada para contar uma história em particular, e essa história deve conter elementos que não possam ser concebidos de outro modo” (p.50). Não me ocorreu em nenhum momento outra forma de conceber este projeto, não apenas pela predileção pessoal por essa técnica em particular, mas pela atmosfera da narrativa de natureza surreal, onde a matéria física se mistura com o sonho e o fantástico.

A história surgiu a partir de minha própria vivência nos últimos dois anos. Entre academia, remédios, vida cotidiana, e um quadro de depressão, o fantástico e a criação artística foram a forma que eu encontrei de renascer. Esse processo foi longo e doloroso, de modo que a morte parecia sempre uma presença agourenta a bafejar em minha nuca, e de algum modo morri de fato, para renascer logo depois, renovada e mais colorida. *Alma de papel* é a história de uma menina que é levada pela figura encapuzada da morte depois de sentir a pressão do mundo sobre seus ombros. A morte, porém, funciona como um condutor para um novo ciclo. Ao chegar no mundo dos mortos, a menina descobre-se dividida em alma e osso. O fantasma sente grande entusiasmo sobre sua nova forma, e sente alegria na liberdade que goza ao separar-se de um corpo material. Já o osso, físico e pesado, não fica muito satisfeito com a situação pois sabe que alma e esqueleto “devem” ficar juntos para cumprir sua função de compor um corpo. Osso é apegado à vida no mundo dos vivos. Essa batalha entre o físico e o metafísico é algo

que vejo refletida no material papel, aquela superfície vazia que na verdade carrega em si os mais diversos anseios, sonhos e possibilidades humanas. Origami, literatura, pintura, esboços, rascunhos... algumas das milhares de possibilidades da arte concretizada por este material. Não haveria outra possibilidade, em minha opinião, que não construir meu projeto sobre e com o papel, dissertação e filme. Para esse fim, o *stop motion* seria perfeito, principalmente por imprimir aquela marca íntima entre o animador e o animado.

Fotografia 34 – Bonecos de papel



Fonte: Arquivo da autora.

A obra foi projetada em consonância ao conceito de obra aberta por Umberto Eco (2013) pois para o autor “(...) a obra de arte é uma mensagem fundamentalmente ambígua, uma pluralidade de significados que convivem num só significante” (p.22), por isso as obras de arte em geral são “abertas” à contribuição do fruidor, que completará o sentido da obra com as marcas de sua percepção. Há um outro tipo de obra aberta, que vê a abertura como valor: “visando à ambiguidade como valor, os artistas contemporâneos voltam-se conseqüentemente e amiúde para ideais de informalidade, desordem, casualidade, indeterminação dos resultados” (p.22). Tudo neste trabalho se aproxima deste conceito, desde a concepção da proposta conceitual que, se for concretizada, contará com a contribuição e interpretação de terceiros (a visão e marca de cada realizador se concretizará em cada indeterminação ou lacuna que o roteiro, *storyboard* ou orientações gerais possuírem, e em suas interpretações pessoais dos elementos a serem usados), até a criação do curta-metragem paralela ao curso de seu processo criativo, de modo que cada cena, elemento ou personagem foram sendo concebidos no decorrer da dissertação, vivência da autora no programa de mestrado, construção da história. O próprio dispositivo Dilatador Elemental foi construído a partir das indeterminações de suas diretrizes: para cada indivíduo, terra, ar, água, fogo e éter serão diferentes. Por obra, Eco entende “um objeto dotado de propriedades estruturais definidas, que permitem, mas coordenem, o revezamento das interpretações, o deslocar-se das perspectivas” (p.23), e *Alma de papel*, apesar de cumprir o propósito “exatidão da terra” com elementos bem definidos, também é uma obra

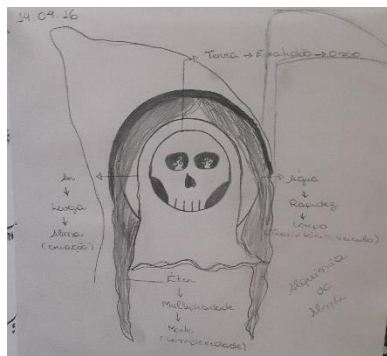


sugestiva por seu surrealismo que será interpretado de maneiras distintas por cada receptor, a sua função “multiplicidade do éter”.

(...) 1) As obras “abertas” enquanto movimento se caracterizam pelo convite a fazer a obra com o autor; 2) num nível mais amplo (como gênero da espécie “obra em movimento”) existem aquelas obras que, já completadas fisicamente, permanecem contudo “abertas” a uma germinação contínua de relações internas que o fruidor deve descobrir e escolher no ato de percepção da totalidade dos estímulos; 3) cada obra de arte, ainda que produza em conformidade com uma explícita ou implícita poética de necessidade, é substancialmente aberta a uma série virtualmente infinita de leituras possíveis, cada uma das quais leva a obra a reviver, segundo uma perspectiva, um gosto, uma excução pessoal (ECO, 2013, p.63-64)

Purves (2011) afirma que “quando fazemos o público se esforçar para interpretar o que vê e ouve, o ajudamos a se envolver no processo e com isso, a se relacionar com a narrativa e a apreciá-la. Quando o público pode compartilhar e contribuir com esse processo de narrativa, torna-se parte dela” (p.54), e essa é uma das qualidades mais importantes de um filme. Para o autor, a melhor forma de manter o público interessado é inserir certas características na animação: rapidez, corte de excessos e do não necessário, manter o ritmo constante e aumentar a tensão gradualmente, enredos cheios de peripécia e suspense, um mistério em desenvolvimento ou revelações surpreendentes sobre as personagens, ações espetaculares e efeitos.

Fotografia 35 – Esquema de identificação dos elementos no curta.



Fonte: Arquivo da autora.

*Alma de papel*, para mim, representa vencer minha batalha travada contra o distúrbio de ansiedade e depressão, algo que muitos podem se identificar por conta do aumento crescente desses tipos de doenças no mundo contemporâneo, também representa a descoberta de si através da arte e a qualidade terapêutica desse processo. Alma, o fantasma, ao voar para longe de Osso em direção ao sol, sente a liberdade desvairada e o prazer que acompanha. Ao chegar perto do sol, encontra o personagem Ferreiro trabalhando em sua forja. Ele é um sujeito bem simpático,

de estrutura forte e robusta, possui um brilho intenso. Alma fica encantada e decide chegar mais perto. O Ferreiro até tenta avisar dos riscos de chegar muito perto do sol, mas Alma o ignora. O pior acontece e Alma acaba ferida pelas labaredas ao redor do sol. Em minha experiência, a cena lida com a nossa imaturidade ao enfrentar as situações da vida. Se jogar de cabeça tem seus riscos e dores. Por muito tempo me acompanhou o sentimento de não ser boa o bastante para estar no mestrado ao lado de pessoas talentosas e inteligentes que eu admiro profundamente, além de não me sentir talentosa o suficiente para fazer o que sempre fez meu coração falar mais alto: animação. Isso me causou extremo pesar, e pode ter contribuído para engatilhar a crise de depressão. Não estamos preparados para enfrentar algumas situações na vida, e acabamos atingidos pelas labaredas da dúvida, do medo, da decepção.

Fotografia 36 – Montagem do cenário fogo.



Fonte: Arquivo da autora.

Alma machucada pelo sol põe-se a chora, então “chove” em direção ao solo onde se encontra o decepcionado e furioso Osso. As gotas de Alma chovem em cima do esqueleto e o transformam em semente germinada, finalmente os dois estão juntos novamente. A semente de alma e osso desabrocha em um lindo botão de flor fúcsia, que em seguida abre suas pétalas revelando a menina em seu centro. A menina acorda em seu quarto, renovada. Está pronta para um novo ciclo, e quem sabe, da próxima vez, estará pronta para voar um pouco mais perto do sol. Essa cena me lembra de todas as lágrimas derramadas que regaram minha renovação e consequentemente a abertura de um novo ciclo. É a “rapidez da água” que lava o excesso e coloca tudo em seu lugar e tempo que deveriam estar. A terra, a água, a luz do sol, o ar que carregou a semente até ali são os componentes biológicos que fazem uma flor desabrochar.

Fotografia 37 – Montagem das pétalas do cenário éter.



Fonte: Arquivo da autora.

A menina não se arrepende de ter voado até o sol apesar de tudo, foi a vivência e o processo que a levaram a esse momento de renascimento. Muitas vezes nossos sonhos e objetivos são forjados a ferro e fogo e precisamos de preparação, de treino, de constante renovação. Precisamos ver para crer, imaginar possibilidades, pensar por imagens. Assim a narrativa realiza a função “visibilidade do fogo”. Purves afirma que uma animação é bem-sucedida quando tira proveito e reconhece sua artificialidade, joga com seus próprios truques e limitações. Assim é a vida. O autor afirma “a animação 2D e 3D não têm limites e tudo é possível, mas o stop-motion é fundamentado em sua fisicalidade, e a fantasias e torna mais intensa quando supera essas limitações” (p.60).

Fotografia 38 – Teste de cenário para Alma de papel



Fonte: Arquivo da autora.

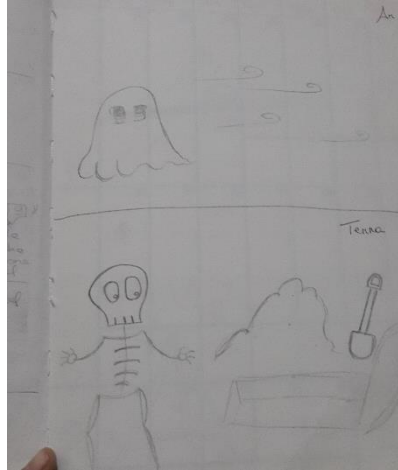
Purves acredita que uma mudança de perspectiva é potencialmente esclarecedora. Logo, é elementar estruturar a narrativa de modo que ele contenha “um artifício que permita às personagens verem seus dilemas claramente ou expressarem seus pensamentos honestamente” (p. 66). A morte ficcional, em minha opinião, apesar de parecer mórbida e extrema, representa uma certa leveza, um certo alívio que me transportou (e a personagem) ao contexto de metamorfose que culminou no renascimento. Essa seria a “leveza do ar”:

Escritores e dramaturgos usam essa mudança como um artifício para proporcionar às personagens auto-observação ou uma visão mais clara de outro universo. A maior parte dessas histórias começa estabelecendo uma situação confortável que, então, é complicada ou alterada por meio de ameaças, indagações segredos, revelações, ambição, oposições, privações e façanhas. Isso é resolvido depois de algum tipo de jornada e confronto. Quanto mais obstáculos há a serem superados pela personagem principal, mais rica é a conclusão (p.60)

Barry Purves destaca que “certamente, é útil ter uma personagem central vigorosa, com quem o espectador possa se identificar e para quem aconteçam coisas extraordinárias, ou que se encontre em conflito com um mundo invertido ou supera obstáculos” (p.58). Pode parecer narcisismo o fato de minha personagem principal ser uma representação de mim mesma, e talvez seja afinal. Mas fantasmas, esqueletos, personagens mitológicos, elementais, habitam e existem no imaginário coletivo, e todos os seres humanos estão envolvidos em sua própria espécie de jornada onde deverá subjugar limitações. A escolha do fantasma e do esqueleto também vem de vontades pessoais: o primeiro tem origem em minha vontade de libertação das amarras do cotidiano e “voar para o fantástico”, enquanto o segundo nasce de um outro lado meu, mais “pé na terra”, que anseia desesperadamente para satisfazer as mesmas demandas. Purves ressalta que “frequentemente o drama precisa de um artifício ou personagem, muitas vezes bastante peculiar, que permita à personagem principal exteriorizar seus pensamentos” (p. 64), todos os personagens, no caso de Alma de Papel, são lados da mesma moeda, que exploram todo a contradição e multiplicidade do ser humano: A menina/flor é o corpo, composto de todos os outros elementos, vida/respiração (ar), lágrimas (água), matéria (terra) e energia/paixão (fogo), portanto é o personagem Éter. Alma é o personagem Água, o condutor das mudanças, quem rega a metamorfose. Osso é o personagem Terra por sua necessidade de ordem, precisão, exatidão, que nem sempre é um aspecto negativo, pelo contrário, é pelo qual organizamos nossos propósitos. O Ferreiro é a nossa face construtora, que trabalha duro para conseguir o planejado, é o personagem Fogo. E a morte, é o personagem Ar, é o nosso transporte para o novo plano, o novo ciclo. Essa mistura de vida, sonho e arte é a base surreal da narrativa desta proposta.

Como animadores, temos a liberdade de explorar todos os elementos da narrativa, do design, do movimento, e da personagem para manter o espectador interessado. Essa liberdade poderia ser desperdiçada em representações fieis da realidade, mas histórias de mundos místicos, criaturas fantásticas, perspectivas distorcidas e inovação estilística são bem-sucedidas na animação (p.58)

Fotografia 39 – Rascunho dos personagens Alma e Osso



Fonte: Arquivo da autora.

#### 4.3. *The Candle Maker*: Equipe, cenários e bonecos.

O personagem *Candle Maker* (o homem de cera), me lembra um pouco desta parte específica do fazer. Em *Festa no Céu*, ele é a divindade responsável por manter tudo em equilíbrio, além de ser o guardião do Livro da Vida e é feito das velas usadas nas homenagens aos mortos. É mais ou menos a função que me encontrei em coordenar a parte mais “física” do projeto, de manter tudo em equilíbrio e ir dando forma à “cera” amorfa.

Se tratando de um filme independente com recursos limitados, a minha equipe foi constituída por duas amigas próximas, Ellen Gomes e Erica Magalhães, e meu companheiro Eric Moritsuka, cujo o propósito em comum era menos participar de uma produção de animação do que ajudar uma amiga/namorada em necessidade. Eles foram sempre meus auxiliares em tarefas como desenho e planejamento de cenários, construção e pintura dos bonecos, colaborando com sugestões e opiniões quando possível. Então, basicamente grande parte da equipe foi eu mesma, responsável por conceber a história, escrever o roteiro, estabelecer a identidade visual, além de também construir os cenários e bonecos.

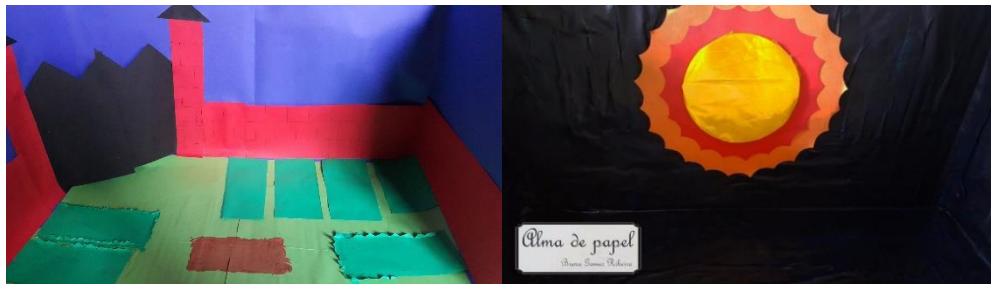
Os cenários foram pensados de modo que acontecesse uma transição gradativa da vida cotidiana para o mundo fantástico, que no caso de Alma de papel, é o mundo dos mortos. Purves salienta que “Os cenários de sonhos funcionam melhor quando a protagonista não sabe que está sonhando quando há um componente de dúvida quanto ao que é e o que não é real” (p.68), então quanto o despertar/volta da protagonista ao mundo dos vivos, além da própria jornada em sua totalidade, eu deixo aberto para a interpretação do espectador – seria sonho? Uma experiência extracorpórea talvez? Não existe apenas uma resposta.

A construção de cenários é um aspecto muito atraente do stop-motion, e proporciona muita satisfação às pessoas, recordando as brincadeiras de criança com casas de

bonecas, trens elétricos, e construção de modelos. Sempre houve e sempre haverá algo inerente satisfatório em se estar à frente de um mundo em miniatura sólido (p.122)

Utilizei papelão para fazer a estrutura, e cogitei passar uma camada de papier machê (mistura de cola, água e jornal) em todos os cenários para dar mais firmeza e brilho e depois pintura com tinta acrílica (a mesma usada nos bonecos), mas o processo ficaria mais longo e trabalhoso e já não contava com muito tempo disponível para a preparação desses cenários. A solução para a “pintura” foi utilizar papel color set 48x66cm em alguns (ar, água, terra). Como a cartolina, esse material também chamado cartolina dupla face, é colorido em ambos os lados, mas diferente desta possui cores mais vibrantes, que para um processo tão visceral, pessoal e carregado de significado eram mais adequadas. Em alguns detalhes usei papel celofane para dar brilho e aura à atmosfera da cena.

Fotografias 40 e 41: Cenário de papel color set e de papier machê.



Fonte: Arquivo da autora.

O primeiro cenário é quarto da menina, é o mundo dos vivos, onde, por mais difícil que seja é onde está a exatidão da sua vida, onde se define sua existência. Portanto, é o Cenário Terra. As cores escolhidas foram o roxo, preto, marrom e amarelo para compor as paredes e móveis, de forma que estabelecessem uma atmosfera depressiva e sombria. O Amarelo representa o pouco de luz e diversão que ainda existe na vida da garota, que está sempre ali, mesmo que despercebido. Por alguma razão, o amarelo neste cenário me traz a imagem de *Dozes Girassóis em uma Jarra*, de Vincent Van Gogh, que tentei passar para a combinação de cores no chão do quarto e em alguns móveis.

Fotografias 42 e 43: Arte conceitual para o cenário quarto.



Fonte: arquivo da autora.

O segundo cenário é o cemitério onde se desenrola o cortejo fúnebre da protagonista. A cena é um jogo entre morte e transporte, pois o cortejo não somente é a despedida de uma vida que ficará para trás, como também leva o cadáver até o próximo passo de sua condição, a cova. O Cenário Ar também trouxe me outra obra Van Gogh à mente: *Noite estrelada*. Sempre fui fascinada por aquele céu retorcido e os tons de azul e amarelo representando o céu e as estrelas. Tentei reproduzir um pouco dessa atmosfera, também usando predominantemente tons escuros de azul e amarelo, no próprio céu do cemitério e em algumas formas dos objetos.

Fotografia 44 – Arte conceitual para o cenário água.



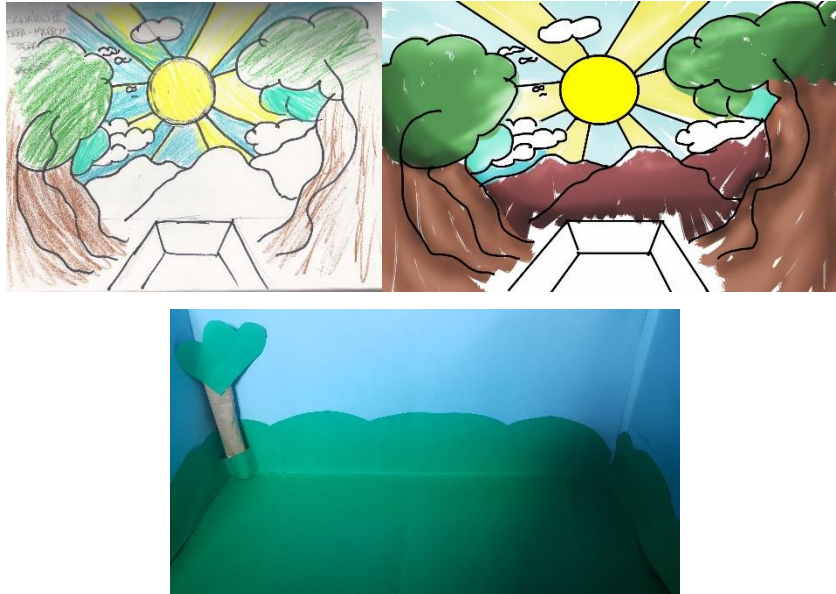
Fonte: Arquivo da autora.

O cenário Água, o terceiro cenário, é a Terra dos Mortos. É o ambiente que vai conduzir a metamorfose da personagem. É constituído de uma grande floresta onde se pode ver um rio a perder de vista e algumas montanhas ao fundo. A simbologia do rio gira exatamente ao redor do tema “caminho”, “curso”, um caminho tortuoso em que as vezes você pode se afogar ou se purificar. As árvores são símbolos de vida, frutificação, metamorfose e ciclo. As montanhas são obstáculos que se encontram no horizonte e o sol é a luz que brilha sobre nós e a constante busca do ser humano por essa luz, tão presente e tão distante ao mesmo tempo. As cores usadas são o verde para a vegetação, claro e escuro, azul escuro para o rio, azul claro para o céu, cinza terroso para as montanhas e amarelo para o sol. Foram escolhidas baseadas em seus contrastes



na própria natureza, simbolizando experiências positivas e negativas, que na verdade não são nem melhores não piores, apenas diferentes.

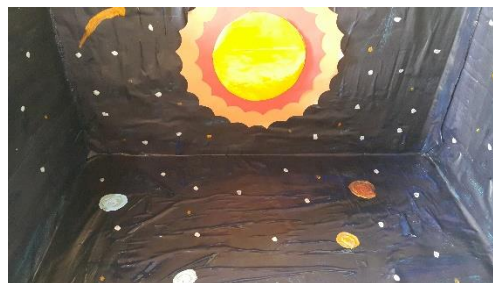
Fotografias 45, 46 e 47 – Da arte conceitual ao cenário terra.



Fonte: Arquivo da autora.

Já o Cenário Fogo é uma construção abstrata do sol. É constituído basicamente de uma esfera amarela rodeada de labaredas. Para dar o efeito “fogo” às labaredas utilizei papel color set amarelo, laranja e vermelho, além de papel celofane amarelo cobre para dar brilho. O sol é uma interpretação do mito grego de Ícaro, que fascinado por seu brilho alça um voo fatal próximo ao astro, o que culmina no derretimento da cera responsável por grudar as penas das asas, feitas por seu pai, Dédalo, para escaparem do labirinto do Minotauro, fazendo que Ícaro caísse no vazio para a morte.

Fotografia 48 – Cenário fogo.



Fonte: arquivo da autora.

Por último, temos o cenário Éter que revela a metamorfose da flor. É um grande botão de flor desabrochando, para isso usei papel color set verde escuro para a vegetação e folhas do botão, e fúcsia para as pétalas da flor. Também usei celofane fúcsia entre as pétalas para conferir brilho e aura mágica à transformação. Como já mencionado, a metáfora aqui reside no potencial



do verbo “desabrochar” que significa eclodir, nascer. A flor é também um símbolo de mulhermente, em suas várias camadas e facetas, e em suas metamorfoses e jornadas até se tornar flor, transportada até ali pelo vento ou passarinho/situação, fortalecida pelas gotas de chuva/lágrimas e pelo calor do sol/paixão, e germinada na terra/ventre.

Fotografia 49 - Cenário éter.



Fonte: arquivo da autora.

A confecção dos bonecos acontece da seguinte forma: faz-se cópias do modelo das partes do corpo (cedido a mim na Oficina de *Stop Motion* do Curro Velho) em papel sulfite que é colada em uma folha de papel 40 kg para ganhar espessura, mas não em excesso pois o papel não deve ficar muito rígido já que vai ser dobrado, cortado e perfurado. Depois são montadas as partes dos bonecos e coladas com cola de contato para não encharcar e enrugar o papel. O esqueleto é montado com arame de flor artificial, e então as peças são encaixadas neste. Depois a pintura é feita com tinta acrílica para, mais uma vez, não molhar o material, que é muito frágil. Acessórios são a parte final, podem ser de papel também ou pintados, ou mesmo objetos em miniatura, dependendo da necessidade e recursos disponíveis do projeto. A fragilidade do papel é sua maior desvantagem, pois o boneco não pode ser molhado e amassa rápido, além de rasgar às vezes. Mas com um pouco de cuidado é possível inventar personagens muito interessantes com essa técnica, e com alguma imaginação, é possível modelar o material facilmente para enriquecer a trama: estreitando ou alargando algumas partes do molde é possível ter vários tamanhos de corpo, fazer um tipo forte ou um tipo mais magro, ou colar o tórax/abdômen de modo que a parte superior fique mais larga em cima e estreita embaixo podem garantir a silhueta de uma mulher. Para Purves é necessário conhecer seu material, modo de tirar o máximo de proveito de sua natureza e como evitar “armadilhas”:

Ao abordar uma história, você deve considerar os aspectos técnicos e práticos de seus bonecos. Fofo, flutuante, esfumado, nebuloso, transparente, úmido – tudo isso seria causa de sofrimento, se tratando com stop-motion. Nada disso é impossível, mas é melhor explorar a materialidade inegável que os bonecos têm. (p.76)

Os personagens Menina, Alma e Osso foram primeiramente projetados em separado. Alma, por exemplo, sendo um fantasma, no início tinha aquela forma fluida tipo lençol com olhos grandes, mas seria um grande problema tentar animar a fluidez do tecido nesse contexto de produção. Também não queria usar tecido pois, para mim, perdia um pouco a característica de Alma ser, bem, de papel. Algo que também se impôs foi a questão de identificação por parte do público de que aqueles personagens, Alma e Osso, são a mesma pessoa. Então a solução técnica que encontrei para todos esses dilemas foi encontrar uma identidade visual que contemplasse os três. Os três possuem características em comum: as mesmas dimensões, o mesmo cabelo e a mesma cor dos olhos. O que os difere é basicamente a pintura: a menina é baseada na figura humana comum, osso é pintado de modo que haja um jogo de branco e preto afim de criar um efeito esqueleto, e alma é pintada completamente de branco com grandes olhos parecendo os furos no lençol. Todos foram montados para ter uma estrutura mais estreita que os demais representando a fragilidade do corpo doente, é também uma maneira de os diferenciar do resto afim de destaca-los. Como uma jovem comum, a menina usa jeans, camiseta e tênis, as cores escolhidas foram o preto para a blusa e o preto para a calça representando a união de Alma e Osso no Corpo.

Já os personagens humanos Pai e Mãe também precisavam de mais identificação com a menina, por essa razão lhes dei um cabelo particular para identificar a família: uma franja proeminente de papel. O pai usa camisa e gravata marrons e a Mãe um vestido também marrom. O uso do marrom nessas personagens serve o propósito de manter a unidade entre eles e a ligação deles ao mundo terreno, além da qualidade negativa do excesso de exatidão, ordem, vida cotidiana. Professora, Chefe e Padre foram inspirados em imagens comuns desses atores sociais, comumente retratados em filmes, desenhos, etc. A professora usa um blazer e saia que conferem o efeito “rígido”. O penteado é um coque e usa óculos, ambos conseguidos através da pintura e uso de recortes. O Padre usa batina composta por uma longa veste branca e estola sacerdotal. O Chefe usa calças, camisa branca risca de giz e suspensórios. Todos os trajes variam em tons de marrom (tinta acrílica).

Os personagens fantásticos Morte e Ferreiro foram inspirados nos mitos gregos de Caronte e Hefesto, respectivamente. Caronte é o barqueiro do Hades, que carrega as almas dos recém-mortos do mundo dos vivos para mundo dos mortos, geralmente retratado como uma figura esguia de veste encapuzada em sua gôndola. Então, à Morte dei uma forma estreita coberta por uma capa marrom escuro (mantendo a ligação como mundo dos vivos), e onde deveria ficar sua face deixei um espaço vazio e negro para manter o efeito suspense e mistério. Basicamente, cobri o boneco com uma capa marrom de papel camurça e pinte a cabeça de

preto. Hefesto, por sua vez, era o deus da tecnologia, dos ferreiros, artesãos, escultores, metais, metalurgia, fogo e dos vulcões. Geralmente era retratado por uma figura grotesca, mas forte e austera. É um grande boneco de vestes amarelo cobre brilhante, usa calças e suspensórios e carrega um martelo na mão.

O *stop motion*, desse modo, envolve várias etapas e exige várias habilidades, mas com certeza, é a técnica que desperta aquela parte da infância quando brincávamos de faz de conta, bonecos e bonecas, casinha, ou até mesmo objetos com vida imaginária. E nesse projeto a palavra de ordem é realmente o “despertar”, ou o renascer, voltar para algum momento do passado onde ficou perdida a nossa identidade. Para Barry Purves:

O fato de que grandes emoções, drama, tensão, e humor podem ser todos transmitidos por meio do que são claramente pedaços de metal, madeira, tecido, silicone e massinha, faz parte do encanto do stop-motion. Eles são convincentes porque existem como parte do meio físico. O efeito não é realista, mas a fisicalidade dos bonecos dá credibilidade às suas ações e uma ligação imediata com o público. Como espectador pode ver os bonecos existirem em um espaço real, reagir às luzes, ao foco, à gravidade e uns aos outros, sua atuação fica mais verossímil (p.80)

E quando se fala em *stop motion* feito de modo mais artesanal a identificação pode ser até maior por conta da proximidade que os materiais utilizados têm com o público. Mas para isso teria que ser feito um outro estudo que levasse em conta como o público recebe o curta-metragem.

## **Capítulo Éter**

### **VIDA ETERNA *POST-MORTEM***

O capítulo que é guiado pelo elemento éter pretende mostrar as várias abordagens para o movimento criador que tende para o inacabado, pois o final/morte de um projeto nunca é seu fim absoluto, é na verdade o começo de outros ciclos.

#### **5.1. O Voo de Milhares de Borboletas: múltiplas facetas de um processo**

Em *A Noiva Cadáver*, há uma cena muito poética ao final do filme em que, ao se libertar de seu terrível passado por meio de m gesto de amor, a personagem que dá nome ao filme se transforma em milhares de borboletas que voam noite adentro à luz do luar. Chego ao final desta pesquisa com a potência dessa imagem na cabeça, ao refletir sobre as várias etapas pelas quais o trabalho passou e nas múltiplas possibilidades que se abrem a ele.

O processo criador pode ser visto de várias perspectivas. Segundo Salles (2013), há cinco abordagens para esse movimento criador que, coincidentemente correspondem em número à minha “pentanálise”. São esses: ação transformadora (ar), construção de verdades artísticas (terra), movimento tradutório (água), e percursos de experimentação (fogo) e processo de conhecimento (éter).

##### **5.1.1. Ação Transformadora**

A ação transformadora do processo criador consiste na noção em que a criação é uma complexa rede de influências, diferente do entendimento do movimento criador enquanto revelação espontânea do artista, um processo sem história, ou seja, um descobrimento espontâneo, ou uma geração espontânea sem marcas psicológicas do autor e sem influência do contexto de criação (tendências) (SALLES, 2013). A criação e o contexto (momento histórico, social, cultural e científico no qual o artista está imerso) se influenciam mutuamente, em uma permanente transformação poética da obra. A originalidade da criação, desse modo, reside então no modo de transformação: “os elementos selecionados já existiam, a inovação está no modo como são colocados juntos. A construção da nova realidade, sob esta visão, se dá através de um processo de transformação” (p. 95).

É bem visível a conexão do meu projeto artístico-científico com a minha experiência pessoal. Não só nos últimos dois anos que compreendem o curso de mestrado, mas com elementos que me remetem à infância (e vida toda). Mas é como se a possibilidade latente deste

filme estivesse sempre ali, à espreita, esperando sua materialização. O Laboratório de Animação das Oficinas Curro Velho foi, então, peça fundamental para trazer à tona minhas ambições artísticas. A experiência me ofereceu uma técnica acessível, uma atmosfera propícia a um fazer livre, o encontro com uma matéria-prima que servia perfeitamente aos objetivos de meu projeto, e as influências de colegas e profissionais locais da área que conhecem a realidade e peculiaridade do fazer animação nesta região específica. Porém, esses dados externos a mim ainda passariam pela lente da minha percepção, ou seja, a minha forma de recriar criativamente a realidade, que por sua vez, também estava sob influência de leituras, eventos e contatos feitos durante o processo de criação (o mestrado, amizades, dia-a-dia, problemas, e outros aspectos da vida).

A percepção artística é um dos processos em que se observa essa ação transformadora. Percepção artística, para Salles (2013), é uma atividade criadora do pensamento em que a mente processa e seleciona os dados do mundo de modo a dar formas à uma nova realidade em construção: “a lógica criativa consiste na formação de um sistema, que gera significado, a partir de características que o artista lhe concede, ao longo do processo. É a construção de mundos mágicos gerados de estímulos internos e externos recebidos por meio de lentes originais” (p.95). A percepção artística é como um filtro mediador da conexão entre ficção e realidade, é “uma forma de exploração do mundo” (p. 96).

*Alma de papel*, ou pelo menos sua proposta de realização, é a materialização poética de tudo o que encontrava-se recalcado nos últimos anos: o modo como eu via o mundo entre a presença cores excruciantes ou da ausência de cor total. Os sentimentos de angústia, desesperança, cansaço, apatia, faziam com que me sentisse um corpo morto e pesado demais para levantar, esperando a figura da morte aparecer para me levar às profundezas do mundo dos mortos. Meu espírito, no entanto, parecia estar ainda esperando a oportunidade de alçar voo, mas tentava escapar dessa prisão corpórea. Essas comparações que vinham a minha mente foram dando formas aos personagens do curta-metragem. Essas metáforas se apegaram a imagens presente em meu imaginário trazido principalmente pela animação: a morte de capuz com uma foice, o fantasma de lençol esburacado que revela os olhos, o esqueleto vivo, as características humanas (o chefe que tem bigode e suspensórios, a professora rígida de coque e régua na mão, os pais com características físicas semelhantes ao protagonista).

A singularidade do olhar do artista está em seu esquema perceptivo característico que revela as tendências de seu processo, ou seja, o modo como este reorganiza criativamente a realidade. Salles (2013) aponta como alguns artistas, por vezes, descrevem suas memórias em harmonia com suas especialidades artísticas - Akira Kurosawa rememora sua infância como

“trechos desfocados de pedaços de filme” e Sebastião Salgado revisita o passado com “olhos de fotografia” (p.99) - é a ação transformadora desempenhada pela percepção do olhar artístico sobre a realidade externa à obra.: “a percepção do artista tem a força de transformar o mundo observado e cada um encontra seu instrumento, em outras palavras, o agente de sua poética” (p.99).

O cinema é o agente de minha poética. Minha mente se relaciona com esse modo de expressão como um velho amigo que está sempre presente. Essa linguagem afeta meu modo de imaginar situações passadas e futuras – o nosso cinema mental recriando o passado (memória) e imaginando o futuro. Se quero lembrar de algo é como se pressionasse o botão “replay”, que me lançam em uma versão reconstruída de alguma experiência passada. Se imagino uma experiência futuro, do que estar por vir ou do que seria, é como se as cenas fossem surgindo, em diversos planos de câmera, e posso até modificar os elementos, cortando ou adicionando cenas e elementos, como num processo de edição.

Para Salles (2013), “o artista é um captador de detritos da experiência, de retalhos de realidade” (p.102), aproveita-se desta que é diluída na realidade artística em construção. Se por um lado, a obra artística supera os dados da realidade, não se pode negar, por outro, que haja conexões explícitas e implícitas entre as realidades externa e interna à obra. O externo à obra, vista sob esse aspecto, é também modificado pela ficção nesse jogo de realidades, onde “ambas são igualmente vividas e pessoais” (p. 104). A realidade da imaginação é tão real quanto aquela externa à obra: “(...)uma autobiografia é, inevitavelmente, mentirosa. Somente com máscaras, no carnaval ou na literatura, é que os homens se atrevem a dizer suas (tremendas) verdade últimas” (p.104). A imaginação é o ato criador da memória, mistura de esquecimento e de recordação pois “lembrar não é reviver, mas refazer, reconstruir, repensar com imagens de hoje as experiências do passado” (SALLES, 2013, p.105).

A experiência do mestrado/curro velho, especialmente, somada ao problema com a depressão, misturaram em minha mente arte, técnica e tema. Era impossível separar ou hierarquizar esses elementos. Transferi consciente e inconscientemente minha realidade externa aos trabalhos artísticos que realiza, e conseqüentemente à pesquisa. Foi como surgiu o roteiro e storyboard (e seus vários rascunhos) da animação *Alma de papel*. Desse mesmo modo, a realidade intrínseca à obra trouxe uma outra perspectiva ao externo: passei a ver o problema com mais leveza, bom humor e possibilidade, e o “mundo dos mortos” já não parecia tão tenebroso e sim festivo, como no filme *Festa no céu*. Até a experiência mais negativa pode vir a trazer lições importantes para o futuro. Nesse caso, reafirmou minha confiança e mudou meu “ângulo de câmera” em relação a vida em geral.

A concretização do processo poético depende dos recursos criativos, ou seja, “modos de expressão ou formas de ação que envolvem manipulação e a conseqüente transformação da matéria-prima” (SALLES, 2013, p.108). A autora revela que a escolha da matéria-prima está também relacionada a singularidade do artista e das tendências do processo criador, pois são escolhas conscientes ou inconscientes em conexão com os princípios gerais que conduzem o fazer daquele artista. Essas escolhas também vão determinar a dimensão da relação forma/conteúdo, já que são os procedimentos que os conectam a partir da busca do artista.

No campo da pesquisa em artes (diferente da pesquisa sobre arte) onde e quando é o artista quem atua e fala como o único sujeito que pode ocupar esse lugar no interior da urdidura de um processo, suas escolhas e seus procedimentos é que modelam “método”; as regras do meio, em maior ou menor grau de transgressão ou interpretação, dão o limite, não de comprovação, mas de visibilidade e comunicabilidade, competências sem as quais a existência do objeto artístico não se completará (RANGEL, 2009, p. 116).

A escolha do papel como matéria-prima também está inscrita em minha história pessoal. Não posso esquecer de como me admirava das criações em origami que minha prima ensinava me – certa vez, construímos até buquê de flores inteiramente de papel. Ver o papel tomar forma, qualquer forma, parecia mágica ao meu olhar de criança. Era algo que chamava mais atenção que o desenho em si, pois nunca fui grande desenhista. Além do origami, o papel está presente no meu amor pela literatura, pela vida acadêmica, pela possibilidade de dar vazão a confusão mental por meio das palavras. O universo do “mundo de papel” também é vasto e cheio opções: sulfite, papel cartão, celofane, color set, cartolina, cada um traz em si vários possíveis usos e propriedades. Logo, não encontrei alternativa mais apta a dar materialidade ao meu projeto artístico.

Os procedimentos criativos estão relacionados ao conhecimento das propriedades da matéria-prima, conhecimento dos instrumentos necessários e modos de expressão que servirão de mediação entre o que artista pretende fazer e a acessibilidade àquela materialidade particular. Também estão conectados aos diálogos sociais, artísticos e científicos do artista. Essas escolhas, aparentemente individuais e/ou aleatórias, estão prescritas na coletividade (precursores e contemporâneos). Salles acrescenta que, “nesta perspectiva, as inovações e rupturas surgem em meio à continuidade (p.112). Como foi afirmado anteriormente, a originalidade dependerá da *montagem*. A autora empresta o conceito de montagem do cineasta Sergei Einsenstein, que a compreende como “a justaposição de duas tomadas distintas que, se unidas, resultam, mais do que a simples soma de uma tomada mais a outra” (p.115). O trabalho de edição e a montagem são também ações transformadoras:

É claro que esses processos de montagem são transformadores na medida em que o resultado da associação de um fotograma a outro é um elemento novo, ou seja, aquilo que Eisenstein chama criação. Novas formas surgem ao longo do processo criador, muitas vezes a partir da metamorfose de formas já existentes, inclusive formas do próprio artista (SALLES, 2013, p.116).

Salles (2013) assegura que “o cineasta enfatiza que a força da montagem está no fato de que ela inclui no processo criativo a emoção e a mente do espectador, o que nos remete, mais uma vez, à criação como ato comunicativo (p.115). Ou seja, a relação todo ↔ parte é mais carregada de sentido que a mera soma das partes que formam o todo. Minha proposta não comporta tudo que foi seu processo criativo, nem tudo o que deve vir a ser. É uma tentativa de captura de um elemento que contém todos os outros (experiências, emoções, trabalho, o acaso, materialização da história, etc.) e que, por isso, fugidio. Mas o trabalho do artista, assim como do cientista, consiste mesmo em perseguir essas vaguezas que nos dão direção.

### 5.1.2 Movimento tradutório

Os artistas geralmente não fazem seus registros na linguagem da obra entregue ao público, a criação implica em um contínuo movimento tradutório: “trata-se de um movimento de tradução intersemiótica, que aqui, significa conversões, que ocorreram ao longo do percurso criador, de uma linguagem para outra: percepção visual se transformando em palavras; ou palavras surgindo como diagramas, para depois voltarem a ser palavras, por exemplo” (SALLES, 2013, p.118).

No caso desta proposta, os registros partiram da academia. Pré-projeto de pesquisa, projeto de pesquisa, artigos e outros exercícios foram gradualmente se transformando em anotações, desenhos, argumentos de filme, bonecos, *storyboard*. O interessante aqui, é o retorno desse processo que “termina” exatamente no âmbito da pesquisa, concretizada por essa dissertação de mestrado.

Há presença da sensibilidade no efeito que certas imagens causam no artista, logo este necessita capturar esse efeito, que acontece em um momento breve, para a concretização de seu projeto poético, é “tentativa do artista de resguardar esse instante frágil” (p.119). Ainda há aquelas linguagens intersemióticas por natureza, como, por exemplo, o próprio cinema. Por exemplo, só a proposta no item 5.2, traz em seu corpo roteiro, *storyboard*, plano de realização, entre outros. A realização concreta do projeto trará ainda mais conversões entre linguagens.

### 5.1.3 Processo de conhecimento



Esta abordagem trata do processo de criação como processo de conhecimento em uma gama de contextos: conhecimento do mundo, conhecimento de dados provenientes da pesquisa, conhecimento da matéria-prima, conhecimento de si mesmo e conhecimento da obra. É o elo entre o pensar e o fazer. O trabalho do artista resulta na apreensão e organização de informações de várias naturezas.

O conhecimento do mundo se dá através da percepção artística, pois, como já citado, é o momento em que o artista explora o mundo direcionado pelo “olhar sensível e singular” peculiar a ele: “a percepção é, portanto, uma possibilidade de aquisição de informação e, ao mesmo tempo, obtenção de conhecimento” (SALLES, 2013, p.127). O conhecimento do mundo neste projeto se deu principalmente em relação aos seus temas: arte, processo criador, forma e conteúdo, depressão. Assuntos que não são exatamente desconhecidos, mas o trabalho de pesquisa e construção da obra trazem consigo a ampliação desses conceitos. Não foram a única forma de apreensão de conhecimento, no entanto. Ainda somam-se o conhecimento de técnicas de animação e construção de cenários e bonecos, de filmagem e edição para *stop motion*, além das peculiaridades do material papel.

Quando há intenção consciente de apreensão desses dados da realidade, o processo de conhecimento está vinculado à pesquisa, entendida aqui de um modo geral, não apenas acadêmico. Pode estar relacionado a temas a serem abordados, às técnicas a serem empregadas ou às propriedades da matéria-prima escolhida, como mencionado. Muitos processos demandam a pesquisa de campo, por exemplo, para aquisição de informações que só a vivência pode conferir. É o caso desta pesquisa que contém em si informações provenientes de leituras encadeadas (bibliográficas e audiovisuais) e vivências de campo apreendidas pelo olhar do cientista e do artista.

O conhecimento da matéria-prima traz consigo um duplo movimento. À medida que o artista vai conhecendo, tateando e modificando a matéria-prima regido pelos princípios inerentes ao seu projeto artístico, esta, por sua vez, altera-o oferecendo resistência e também outras possibilidades: “nessa troca recíproca de influência, artista e a matéria-prima vão se conhecendo, sendo reinventados e seus significados são, conseqüentemente, ampliados” (p.132). O papel, por exemplo, oferece muitas resistências, principalmente sua fragilidade, pois pode ser facilmente rasgado, molhado, amassado e rasgado. Mas é exatamente essa peculiaridade que me atrai em sua poética: é quase mágico observar algo tão frágil dar formas tão concretas, manipuláveis e viáveis à versão em miniatura do mundo que o *stop motion* demanda. E, por sua vez, a sensação que esse processo me causa, traz também uma reflexão sobre minhas próprias fragilidades e a beleza que nelas habita.

O processo de autoconhecimento é, segundo Salles (2013), o instante em que “o artista se conhece diante de um espelho construído por ele mesmo” (p.134). É quando este reconhece tendências que, até aquele momento, se mostravam ocultas em seu processo. Em “meu espelho de papel” reconheci questões que se encontravam em suspensão. Uma delas era meu afastamento do fazer artístico. A pressão do mundo muitas vezes nos empurra para um caminho mais racionalista, em que a expressão é deixada de lado. Em algum momento o corpo revela essas demandas internas da mente, de diversas maneiras: no meu caso, foi uma doença que me despertou para questão. O espelho de papel me obrigou a ver o que se esgueirava “embaixo do tapete”: minhas demandas artísticas internas. Essa mesma pesquisa se pretendeu histórica no começo, mas por intermédio dessas influências, transfigurou-se em um processo de criação. Um chamado que não pude deixar de atender.

O processo de conhecimento da obra possibilita o acesso do artista as características que a guiam, ou seja, o sistema em formação é revelado: “modificações são feitas, muitas vezes, de acordo com critérios internos e singulares daquele processo. O artista conhece, nesse momento, o que a obra deseja e necessita” (p.135). As necessidades narrativas e técnicas de alma de papel foram se revelando no trajeto. Por exemplo, os primeiros personagens a surgirem foram Alma e Osso, mas logo percebi que eles precisavam de um passado (*background*) e um futuro (o desenrolar da história). Esse passado e futuro também era habitado por outras criaturas: eles já haviam sido um só, o corpo. A Menina tinha também uma história, pai e mãe, e outras pessoas ao redor, que lhe causavam sensações, e essas sensações foram corporificadas por quem as causava (professora, chefe). No caso do desenrolar da história, o sol aparecia apenas como um elemento da natureza, mas este precisava representar certa contradição que só uma figura humanoide poderia oferecer: é muito simpático tornando o lugar onde vive muito atraente, mas o sol também é um lugar muito perigoso para quem não tem a mesma resistência que o personagem que o habita.

#### 5.1.4 Percursos de experimentação

O gesto criador pode ser analisado pelo seu viés de aspecto indutivo. A construção da obra levanta hipóteses diversas que vão sendo testadas no processo. O artista seleciona as opções que geram alterações na obra, resultando na concretização de novas formas: “tudo é mutável, mas nem sempre é mudado” (p.144). A experimentação, geralmente está associada a materialidade do projeto (documentos de processo), mas, também há momentos de experimentação mental, que geralmente não são registrados. Salles (2013) afirma que, no

momento da testagem, diferentes possibilidades de obras ocupam este mesmo espaço por um tempo, e há a necessidade de destruição ou eliminação de algumas formas para que a construção seja possível. A testagem não é, no entanto, um movimento de evolução, pois não se pode assegurar que a obra caminha de uma forma pior para uma melhor, então a autora prefere tratar a experimentação como movimento.

Houve em meu processo um duplo movimento de testagem: acadêmica e artística. A pesquisa que se pretendia histórica tornou-se experimental; o projeto artístico experimental tem muito de acadêmico. Ambos se nutriram mutuamente. Em relação a materialidade do processo, um dos principais pontos foi a construção do fantasma. Nos primeiros rascunhos o personagem aparecia como um espírito tipo “lençol com furos”, mas as experimentações me levaram a ver que não conseguiria esse efeito fluido com o papel. Também não sabia se o espectador conseguiria entender que aquele personagem era a Menina. Então a solução foi concentrar a caracterização do boneco na cor branca e na forma dos olhos que imitam o furo dos lençóis. Assim como Osso ganhou uma forma mais fina, que consegui cortando um pouco mais os moldes de papel. Para caracterizar o país, usei os cabelos para manter essa conexão com a menina. Os cenários foram projetados para serem pintados, mas o trabalho seria dobrado e eu buscava um efeito mais “papel”. Por isso, após testar a cartolina, percebi que precisa de cores mais vibrantes para caracterizar o sonho e contraste de cores e formas.

O processo de modificação ou correção no ato criador resulta na revelação ao artista do que ele próprio espera da obra, desse modo, dando formas mais palpáveis aos seus propósitos e colocando a obra em constante avaliação e julgamento: “o processo de criação, como processo de experimentação no tempo, mostra-se, assim, uma permanente e ampla apreensão de conhecimento, que envolve, entre muitas outras questões, técnica e a compreensão daquilo que se quer das obras que estão sendo construídas” (SALLES, 2013, p.156). E eu buscava exatamente essa harmonia entre forma e conteúdo: a poeticidade em fluxo entre matéria-prima e filme.

#### 5.1.5 Construção de verdades artísticas

O processo de criação ainda pode ser visto sobre o prisma da verdade buscada pelo artista ao longo de seu caminho em direção à obra. O universo criado ganha características específicas, o que implica no descarte de outras para aquele objeto em construção, ou seja, há um processo de escolha: “a verdade da obra é, assim, tecida na medida em que esses traços passam a se relacionar, formando um novo sistema ou uma ‘forma nova’” (p.137). Portanto, o

processo criador também é um processo de construção de verdades artísticas, isto é, “coerência interna no que tange o mundo imaginário” (p.136). Essa coerência interna à obra se reflete na obra concretamente e é formada na edificação de sua realidade. Também é responsável pelo efeito acessível e experienciável da obra de arte, presente na materialidade da obra, pois é tão real quanto a realidade externa à obra -- tanto que o artista chega a ser afetado por ela. Alma de papel tinha uma atmosfera mais sombria no princípio, o que era reflexo de um sentimento negativo e confusão sobre o que estava sendo experienciado. Aos poucos, com o exercício de reflexão e mudança de perspectiva, “as nuvens negras” foram se dissolvendo e revelando uma narrativa que transita entre o sonho e o real, seu colorido e contrastes, que se mórbida, por outro lado, aborda a sabedoria acoplada a experiência, além da nova chance que acompanha a ressurreição. Essa transformação é o momento de ruptura entre o artificial e o verdadeiro: a verdade da arte.

O gesto criador é sempre inacabado, ou seja, um processo sígnico, por isso contínuo, que compreende todos os objetos como uma possível versão do que pode ainda vir a ser modificado. Logo, a noção de conclusão não é a única forma possível de um projeto artístico, pois “qualquer momento do processo é simultaneamente gerado e gerador” (SALLES, 20013, p.165). Minha proposta é inacabada por natureza por ser uma sugestão do que o diretor irá realizar, sendo esse diretor eu ou não, o processo já não estará mais no mesmo contexto, o que trará modificações ao filme. Talvez surja a necessidade de criação de mais personagem no meio da filmagem, ou corte de alguns deles. Talvez a metamorfose da flor precise de outras estratégias técnicas para se concretizar. De qualquer modo, é um processo incessante.

Ampliando a definição, esse percurso sensível e intelectual pode ser descrito como um movimento falível com tendências, sustentando pela lógica da incerteza, englobando a intervenção do acaso e abrindo espaço para a introdução de ideias novas. Um processo onde regressão e progressão são infinitas, portanto, sem definição de ponto de origem, nem final (SALLES, 2013, p.173).

A estética do movimento criador então consiste em um “gesto que gesta”, ou seja, em um gesto perpetuamente inacabado: “artistas e cientistas defrontam-se, também, com a irremediável constatação de que a verdade nunca está aqui, mas adiante” (p.136). Mesmo depois que a obra é entregue ao público, outras formas prosseguem afim de conquistar espaços novos para os seus contornos em movimento. É a tentativa de captura do éter: “o trabalho criador não passa da perseguição a uma miragem (...) (p.36)”, que sempre escapa em sua totalidade. Salles (2013) revela que “nem tudo é sempre possível de se reduzir a formulas de alquimia, à combinação aritmética de ingredientes que assegurem a receita justa, a posologia

eficaz” (p.36), pois mesmo que o artista lembrasse de todos os elementos do processo de sua criação, ainda assim, não conseguiria capturar o momento de “agregação magnética” que no final transforma as partes em todo.

### **5.3. A Volta ao Mundo dos Vivos: Proposta Conceitual do curta-metragem de animação *stop motion Alma de Papel*.**

- a) **Tema:** A poética do ciclo vida/morte como representações da renovação.
- b) **Proposta da animação:** o filme abordará o tema vida x morte como metáforas visuais dos vários ciclos do ser humano. Uma menina sentindo-se pressionada por certos eventos comuns da vida da maioria das pessoas (rigidez da professora, expectativa dos pais e pressão do chefe), toma muitos antidepressivos e recebe a visita da Morte que lhe ceifa a vida, a transportando do Mundo dos Vivos aos Mundo dos Mortos. No outro mundo a Menina desperta dividida em duas metades: Alma e Osso. Osso tenta juntar-se novamente à Alma que lhe escapa e voa em direção ao Sol. Alma, então, encontra o ser que personifica o sol trabalhando em uma forja cercados por labaredas. Alma tenta aproximar-se mais é ferida pelo fogo e “chove” de volta ao solo em forma de lágrimas. A chuva de Alma rega Osso que continuara no solo, furioso com a situação. A união de Alma e de Osso dá origem à uma flor que ao abrir suas pétalas revela a Menina. Esta ao abrir os olhos encontra-se de volta ao seu quarto, mas sentindo-se de forma oposta ao começo do filme: ela está renovada.

Fotografia 50 – Personagem menina



Fonte: Arquivo da autora.

- c) **Principais personagens:** Menina, Mãe, Pai, Chefe, Professora, Morte, Padre, Alma, Osso e Sol.

Fotografias 51, 52, 53, 54 e 55 – Personagens de *Alma de Papel*.

Fonte: Arquivo da autora.

**d) Roteiro:** *Alma de papel*, por Brena Ribeiro.

1) Cena Terra - int. Quarto de estudante – crepúsculo

Fotografia 56 – Cenário Terra (Quarto).



Fonte: Arquivo da autora.

**Uma menina está deitada em sua cama, apática, na semi-escuridão de seu quarto. Alguns flashes mostram cenas de seu cotidiano.**

*Plano aberto.* Nada se move no quarto.

*Primeiríssimo plano* em seu rosto.

*Câmera subjetiva. Plongée.* Sua professora aparece zangada em sala agitando uma régua na mão.

*Plano detalhe* em seus remédios no criado-mudo.

*Câmera subjetiva. Plongée.* Seus pai aparece zangado com um folha na mão onde se lê 0.0 em vermelho. Sua mãe chora com as mãos no rosto.

*Plano detalhe* em seus livros e afazeres.

*Câmera subjetiva*. Plongé. Seu chefe aparece furioso gritando.

*Plano fechado*. Ela respira fundo.

*Plano detalhe*. Ela fecha os olhos.

*Plano geral*. Uma figura encapuzada com uma foice se aproxima.

*Plano americano*. A morte se coloca ao lado da menina, ao lado da cama.

*Contra-plongée*. A morte aplica o golpe da foice.

Fade out.se ouve o barulho da lâmina.

2) Cena Água - ext. Cemitério - noite escura

Fotografia 57 – Cenário água (cemitério).



Fonte: Arquivo da autora.

**Um cortejo fúnebre segue seu curso à luz da imensa lua ao fundo.**

*Plano aberto*. O cortejo fúnebre segue.

*Plano fechado*. A professora enxuga as lágrimas com um lenço.

*Plano fechado*. Plano conjunto. A mãe chora e o pai a consola.

*Plano fechado*. O chefe olha para baixo com olhar de tristeza.

*Plano americano*. O cadáver da menina no caixão permanece imóvel.

*Plano conjunto seguido de plano fechado no padre com travelling para direita mostrando os outros personagens*. O cortejo continua seu trajeto.

*Contra plongée*. Estátua do anjo de pedra do cemitério.

Zoom in no olho do anjo. Luz.

3) Cena Ar - ext. Floresta do mundo dos mortos – dia

Fotografia 58 – Cenário Ar



Fonte: Arquivo da autora.

Luz. Travelling para baixo do sol até o solo.

**A menina acorda e percebe-se dividida em duas. Uma parte fantasma outra parte esqueleto.**

*Plano fechado seguido de plano geral.* A menina acorda deitada de costas em uma floresta.

*Plano médio.* O fantasma senta e o esqueleto permanece deitado, de modo que percebam que estão separados.

*Plano médio.* Se assustam e apontam um para o outro e depois para eles mesmos.

*Plano fechado* no fantasma. Ele está muito feliz e sorri.

*Plano fechado* no esqueleto. Ele está muito preocupado e coça o crânio.

*Plano médio.* Se olham por um segundo e depois o esqueleto começa a perseguir o fantasma afim de juntar-se de novo a ele, o fantasma começa a correr no mesmo instante.

*Plano médio.* O fantasma consegue alçar voo.

*Plano aberto.* O fantasma voa em direção ao sol.

Travelling para cima acompanhando o voo do fantasma.

*Plano frontal.* O fantasma olha para baixo e acena debochado para o esqueleto.

*Plongée.* O esqueleto agita os braços furioso no solo.

*Plano fechado.* O esqueleto cruza os braços e respira fundo.

*Contra plongée.* O fantasma continua a subir até sumir numa bola de luz.

4) Cena Fogo - ext. Centro do sol.

Fotografia 59 - Cenário Fogo (Sol).



Fonte: Arquivo da autora.

Luz. A luz diminui de forma que a cena se torne visível.

**O fantasma se depara com uma figura forte que trabalha na forja de uma foice. Ele está envolto em um círculo de fogo. Ele se assemelha a um ferreiro.**

*Plano de nuca.* O fantasma olha para o ferreiro a preparar a foice.

*Plano fechado.* O ferreiro percebe que está sendo observado, se assusta, mas depois sorri e acena.

*Plano fechado.* O fantasma sorri e acena de volta.

*Plano médio.* O fantasma se aproxima mais.

*Plano americano.* O ferreiro assustado faz movimentos de "não" agitando as mãos.

*Plano fechado.* O fantasma ignora o aviso e continua se aproximando.

*Plano americano.* O ferreiro agita as mãos mais desesperado.

*Perfil/plano fechado.* O fantasma fica cara a cara com o ferreiro.

*Perfil/plano médio.* A bola de fogo começa a se agitar e a lançar labaredas. Algumas atingem o fantasma que é lançado para longe.

*Plano americano.* O ferreiro grita e lamenta.

*Plano americano.* O fantasma fica machucado e começa a chorar.

*Plano fechado.* Com o gradual aumento do choro do fantasma, este se transforma em nuvem e chove.



*Plano detalhe.* Uma gota de chuva do fantasma cai em direção ao solo.  
Zoom in. Gota de chuva.

5) Cena Éter - ext. Metamorfose da flor

Fotografia 60 – Cenário éter (flor).



Fonte: Arquivo da autora.

Zoom out. Gota de chuva.

**As gotas de chuva de fantasma caem em cima do esqueleto que se espanta e começa a transforma-se em semente.**

*Travelling para baixo* acompanhando o trajeto da gota.

*Contra-plongée* no esqueleto.

*Plano americano* no esqueleto que é atingido por uma gota e em seguida por várias outras, e é obrigado a abaixar-se.

*Plano fechado* no esqueleto de cócoras que de repente se transforma em uma semente.

*Plano médio.* A semente transforma-se em broto.

*Plano fechado.* O broto se abre mostrando um pouco das cores de suas pétalas.

*Plano médio.* O broto transforma-se em uma flor.

*Plano fechado.* A flor abre mais um pouco e revela a menina

*Primeiríssimo plano.* A menina está de olhos fechados.

O background se transforma de floresta para quarto.

6) Cena final - int. Quarto da menina - dia

*Primeiríssimo plano.* A menina abre os olhos.

Ela está em seu quarto e em sua cama novamente. Mas neste momento parece feliz e renovada. Levanta da cama e sai pela porta.

*Plano geral do quarto.* Tudo permanece no mesmo lugar.

*Plano fechado.* A menina olha em volta e sorri espantada.

*Plano médio.* Levanta da cama e vai até os remédios.

*Plano detalhe.* Joga os remédios fora.

*Plano médio.* Vai até os livros.

*Plano fechado.* Pega os livros e bota na mochila.

*Plano geral.* Bota a mochila nas costas e anda em direção a porta.

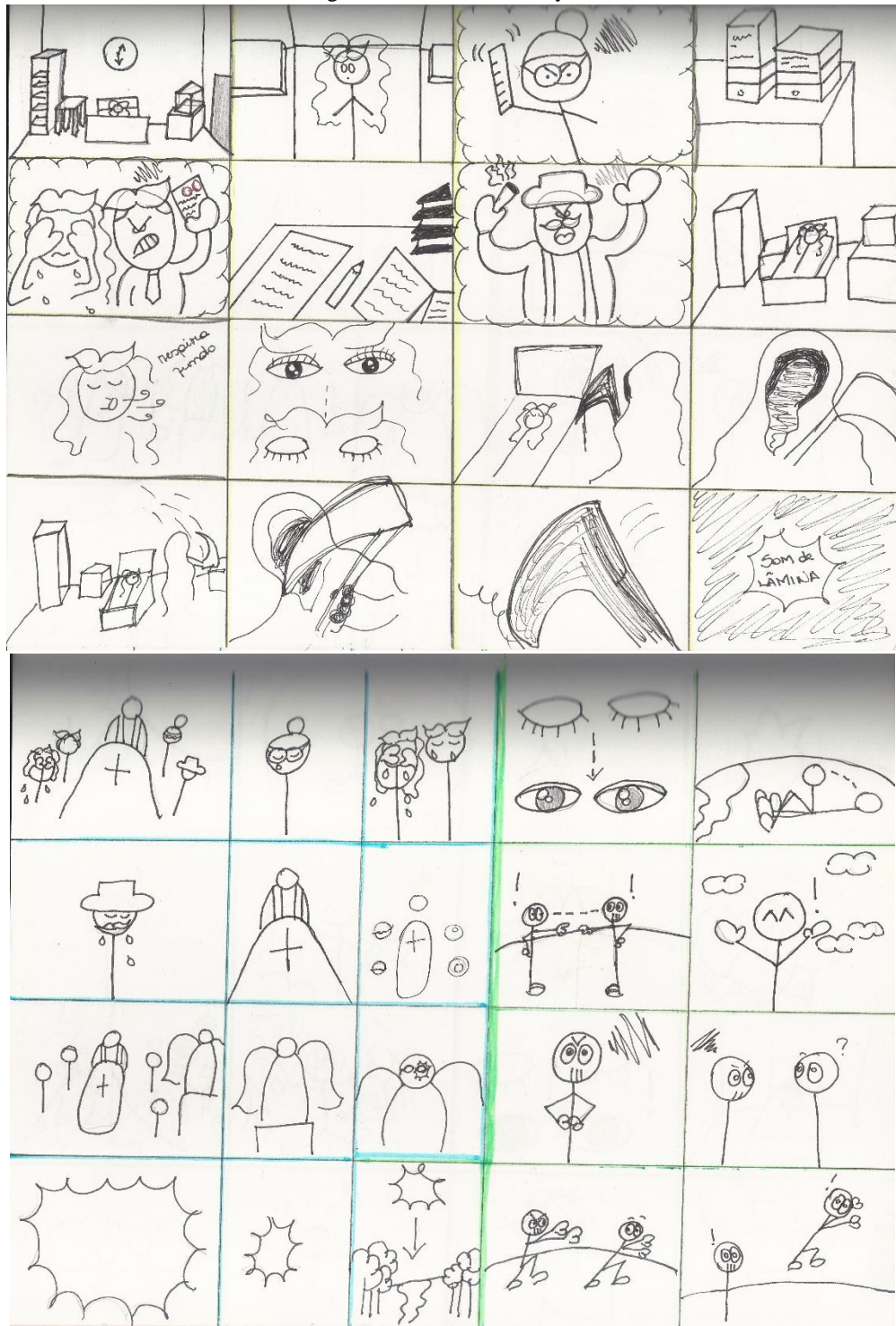
*Plano de nuca.* Segue em direção a porta.

A câmera subjetiva adentra a escuridão da porta em zoom in até a tela ficar escura por completo.

Fim.

e) **Storyboard:**

Fotografia 61, 62 e 63 - Storyboard

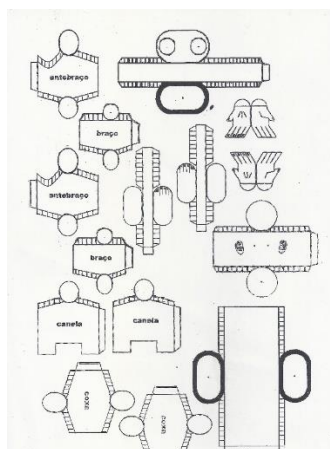




Fonte: Arquivo da autora.

- f) **Estratégia de abordagem:** o procedimento geral será construir tanto os personagens quanto os cenários com papel (color set, 40 kg, sulfite, papelão e celofane) - de modo que se faça um paralelo entre a fragilidade/força do material e a vida -, e materiais reciclados quando couber (ex.: caixa de remédios para a construção de mobília).

Fotografia 64 – Modelo das partes dos bonecos.

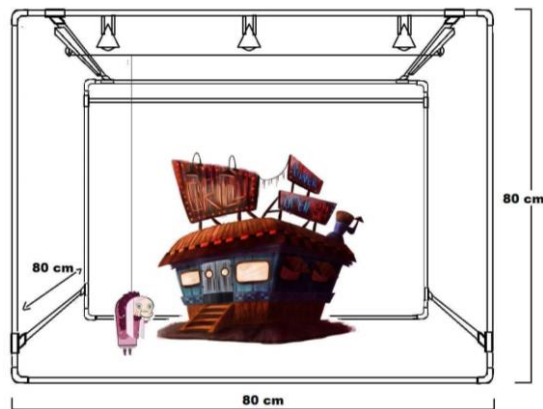


Fonte: Arquivo de Francisco Leão

A estrutura do mini estúdio de animação com iluminação acoplada será construída a partir de: 2 (duas) varas de tubo de meia (pvc) 20mm, 1 (um) trilho duplo para cortina

(3m), 1 (um) pacote de rodízio para cortina, 8 (oito) unidades de joelho soldável 20mm (juntas de pvc), 14 (quatorze) unid. de T soldável 20mm; a estrutura de iluminação precisará ainda de 6 (seis) caixas de leite, potes de sorvete ou estrutura semelhante, 6 (seis) unid. de plug macho universal, 6 (seis) soquetes fixos para lâmpadas, fio paralelo 2,5mm (6m), vergalhão fino (1, 60cm), 6 (seis) lâmpadas fluorescentes de 250 w, extensão elétrica bipolar. O mini estúdio seguirá o seguinte modelo:

Fotografia 65 – Mini estúdio para filmagem de stop motion



Fonte: Arquivo de Francisco Leão.

Para filmagem, podem ser usados desde smartphones até câmeras profissionais, mas a preferência é a utilização de webcams, pois facilitam o trabalhado com softwares de animação *stop motion*, já que está conectada diretamente ao computador. Os outros tipos de câmera demandaram muito mais tempo e esforço para juntar o material, decupar e editar. A maioria desses softwares tem a função chamada “fantasma” que indica a posição anterior do boneco como uma mancha na tela, possibilitando o animador a construir movimentos mais fluidos. Alguns exemplos de softwares a ser usados são o *Dragon Frame* e o *Take 5*, ambos com versões *trials* para ser testados por 30 dias sem custos. Alguns aplicativos para smartphones também podem ser boas ferramentas, e alguns destes também já possuem a função “fantasma” (por exemplo, o *PicPac* para sistema Android e para *Ipad/Iphone*, ambos gratuitos). Se a escolha for por smartphones então é necessária a aquisição de um tripé para dar estabilidade à imagem.

Quanto ao som, o filme não terá diálogos. Os sons serão conseguidos por gravação de som em smartphone ou gravador e adicionados na edição. As

conversas entre os personagens serão representadas por barulhos semelhantes a grunhidos.

**g) Tratamento:**

- **Montagem**

**CENA 1**

A cena demanda um contraste de ritmos entre a agitação dos personagens Pai, Mãe, Professora e Chefe mostradas em flashbacks e a apatia da Menina e a quietude do quarto. Há um contraste também de cores entre os flashbacks (para um tom mais sépia) e o quarto (em um tom mais azulado). O personagem Morte também segue um ritmo mais lento, mas não exagerado. É como se o tempo da Morte não pudesse ser acelerado nem retardado.

**CENA 2**

Nesta cena é ressaltado a tristeza das pessoas próximas, mas uma certa calma/paz na atmosfera. O silêncio é essencial, interrompido apenas pelos passos e suspiros dos enlutados. A coloração da imagem deve ser azulada mas o brilho da lua deve ser destacado. O ritmo é lento.

**CENA 3**

Deve ser construída uma atmosfera de êxtase. A floresta tem cores vivas e vibrantes que refletem o entusiasmo da situação. Tudo é banhado pelo sol. Os efeitos sonoros devem conter barulhos característicos de floresta. As cenas são dinâmicas e rápidas.

**CENA 4**

A cena é de maravilhamento. Primeiro existe um entusiasmo comedido causado pela surpresa e admiração. Mas ao se aproximar do sol, o clima deve mudar para aventura com cenas mais aceleradas. A cor também deve ser vibrante.

**CENA 5**

A metamorfose da flor para menina deve ser lenta, de modo, a expressar “classe”, como uma dança de ballet. A situação está sendo banhada pelo sol, então deve ser clara.

### **CENA 6**

A volta ao quarto deve ser diferente. Apesar de ser o mesmo cenário, deve ser iluminado diferentemente, para expressar uma mudança de humor.

- **Cronograma**

O cronograma fictício é baseado no tempo de duração de uma oficina no Laboratório de animação do Curro Velho:

<b>CRONOGRAMA</b>				
<b>(em semanas)</b>				
<b>Atividade</b>	<b>SEMANA 1</b>	<b>SEMANA 2</b>	<b>SEMANA 3</b>	<b>SEMANA 4</b>
<b>Pré-produção</b>				
<b>Definição do projeto e divisão da equipe</b>	<b>x</b>			
<b>Montagem dos bonecos</b>	<b>x</b>			
<b>Pintura dos Bonecos</b>	<b>x</b>			
<b>Montagem dos cenários</b>		<b>x</b>	<b>x</b>	
<b>Filmagem</b>		<b>x</b>	<b>x</b>	
<b>Gravação de áudio</b>		<b>x</b>	<b>x</b>	
<b>Pós-produção</b>				
<b>Decupagem do material</b>				<b>x</b>

<b>Edição de imagem</b>				<b>x</b>
<b>Edição de som</b>				<b>x</b>
<b>Entrega e exibição do filme</b>				<b>x</b>

Fonte: Arquivo da autora

## APOCALIPSE

Esta pesquisa visou abordar todas as face do processo criação de um curta-metragem de animação *stop motion*. Por motivos diversos, não se pôde chegar ao produto final filme, mas as direções para a produção do filme estão inseridas na proposta apresentada. Espera-se que o curta possa ser produzido posteriormente no contexto de outra pesquisa ou na continuação desta, ou mesmo em um contexto artístico.

Espera-se também que esse trabalho contribua para a visibilidade, no sentido de destaque, da produção local de animação, que configurasse como uma seara de novos e não tão novos talentos. Os estúdios Iluminuras e Muirak studio e seus respectivos projetos abrem um novo período para a animação local, que ainda engatinha mais ganha força rapidamente. A expectativa é que o mercado nessa área seja fomentado com o aparecimento desses estúdios, mas não se pode esquecer daquelas instituições e personagens que serviram de base e de *laboratório* para fomentar a arte da animação na cidade, logo estudos como esse ainda são muito importantes de ser realizados por conta de sua escassez.

*Alma de Papel* se configura como um trabalho experimental acadêmico-artístico que pretendeu abordar as faces oníricas, nostálgicas, reflexivas, exploratórias do processo criador visto como um movimento único no desenvolvimento desta pesquisa. O dispositivo elemental serviu como um caldeirão de bruxa onde se deu a alquimia de elementos do meu imaginário, do meu contexto sócio-histórico, de minhas leituras literais e audiovisuais e influências da matéria-prima. Os valores calvinianos também me auxiliarem nessa busca de um não-sei-o-que persistente que acabou se revelando o próprio fazer artístico que vinha buscando inconscientemente. E continuo então em minha jornada artística e acadêmica a procurar a famigerada consistência.

O desejo de investigação acerca da influência afetiva da memória na produção de filmes animados mais artesanais continua, com a esperança de expandir os conhecimentos sobre a estética do artesanal, cinema de animação independente experimental e processo de criação, visando sempre o diálogo entre academia e arte. A pesquisa finda então como apocalipse, não como o senso comum o conhece no sentido de “fim do mundo”, mas no sentido de revelação de visões que até então encontravam-se veladas. Visões estas que direcionam essa “alma de papel” para o inalcançável “além”.



## REFERÊNCIAS

ANIMAÇÃO PARAENSE é selecionada para o Anima Mundi. 2009. Disponível em: <<https://www.noticias.orm.com.br>>. Acesso em: 20 abr. 2014.

ANIMAÇÃO PARAENSE no Aniversário da Estação das Docas. Disponível em: <<https://www.estacaodasdocas.com.br>>. Acesso em: 19 abr. 2014.

AUDIOVISUAL GANHA 15 Novos Curtas Premiados Pelo Culturanimação. Disponível em: <<https://www.jornalismocult20.blogspot.com.br>>. Acesso em: 18 de abr. 2014.

BACHELARD, Gaston. **A Água e os Sonhos**: Ensaio sobre a imaginação da matéria. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

\_\_\_\_\_. **A Poética do Devaneio**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

\_\_\_\_\_. **A Poética do Espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

\_\_\_\_\_. **A Terra e os Devaneios da Vontade**: Ensaio sobre a imaginação das forças. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

\_\_\_\_\_. **O Ar e os Sonhos**: Ensaio sobre a imaginação do movimento. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

\_\_\_\_\_. **O Direito de Sonhar**. São Paulo: DIFEL, 1985.

BARBOSA JUNIOR, Alberto Lucena. **Arte da Animação**: Técnica e estética através da história. São Paulo: Editora Senac, 2011.

BELÉM Vai Ter Muita Animação. Disponível em: <<https://www.cinemaufpa.blogspot.com.br>>. Acesso em: 21 abr. 2014.

BERNADET, Jean-Claude. **O que é Cinema**. São Paulo: Brasiliense, 2006.

CALVINO, Italo. **Seis propostas para o próximo milênio**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

CIRCUITO GRATUITO Celebra Dia da Animação. Disponível em: <<https://www.diariodopara.diarioonline.com.br>>. Acesso em: 20 abr. 2014.

CONCURSO DE Curtas de Animação é Lançado no IAP. Disponível em: <<https://www.portalcultura.com.br>>. Acesso em: 20 abr. 2014.

DENIS, Sébastien. **O Cinema de Animação**. Lisboa: Texto & Grafia, 2007.

DIA INTERNACIONAL da Animação. 2013. Disponível em: <<https://www.portal.ufpa.br>>. Acesso em: 17 abr. 2014.

DUARTE. Aonde Vamos com Tanta Animação? **Filmecultura**, N° 60, Julho-Agosto-Setembro, 2013. Disponível em: <<http://www.filmecultura.org.br>>. Acesso em: 12 abr. 2014.

FOSSATTI, Carolina. **Cinema de Animação: Uma Trajetória Marcada por Inovações**. Disponível em: <<https://www.ufrgs.br>>. Acesso em: 22 abr. 2014.

GOMES, Andréia. **História da Animação Brasileira**. Centro de análise do cinema e do áudio visual. UERJ, 2008.

JAPIASSÚ, Hilton. **Para Ler Bachelard**. Rio de Janeiro: F. Alves, 1976.

LAYBOURNE, Kit. **The Animation Book**. New York: Three Rivers Press, 1998.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e Pós-cinemas**. 6. ed. Campinas, SP: Papirus, 2011.

MANESCHY, Orlando. **Amazônia, Arte e Utopia**. Disponível em: <<https://ufpa.academia.edu>>. Acesso em: 15 abr. 2014.

MIRALHA, Andrei. **Dá asas à animação paraense**. Disponível em: <<https://www.diariodopara.com.br>>. Acesso em: 17 abr. 2014.

MORENO, Antônio. **A Experiência Brasileira no Cinema de Animação**. Rio de Janeiro: Editora Artenova, 1978.

MORIN, Edgar. **O Cinema ou o Homem Imaginário: Ensaio de Sociologia Antropológica**. São Paulo: É Realizações Editora, 2014.

PERISIC, Zoran. **Guia Prático do Cinema de Animação**. Lisboa: Presença/Martins Fontes, 1979.

PURVES, Barry. **Stop-motion**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

RANGEL, Sônia. **O Olho Desarmado**. Salvador: Solisluna Design Editora, 2009.

SALLES, Cecília A. **Gesto inacabado: processo de criação artística**. São Paulo: Intermeios, 2013.

\_\_\_\_\_. **Redes de criação: Construção da obra de arte**. São Paulo: Editora Horizonte, 2008.

SOUZA, Marcos. In: FREITAS. **Cinema de Animação: Uma trajetória marcada por inovações**. 2012. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br>>. Acesso em: 10 abr. 2014.

TURNER, Graeme. **Cinema como Prática Social**. São Paulo: Summus, 1997.

ECO, Umberto. **Obra aberta**. São Paulo: Perspectiva, 2013.

WILLIAMS, Richard. **Animator's Survival Kit**. London: Faber and Faber, 2009.

## VÍDEOS:

A BELA e a Fera. Direção: Gary Trousdale; Kirk Wise. Walt Disney Feature Animation, 1991. DVD.

ALADDIN. Direção: Ron Clements; John Musker. Walt Disney Feature Animation, 1992. DVD.

A NOIVA Cadáver. Direção: Tim Burton. DVD.

A VIAGEM de Chihiro. Direção: Hayao Miyazaki. Studio Ghibli, 2001. DVD.

FESTA no céu. Direção: Jorge R. Gutierrez. Produção: Guillermo Del Toro. DVD.

VINCENT. Direção: Tim Burton.

### **ENTREVISTAS:**

FRANÇA, Eliézer. Belém 2016.

MIRALHA, Andrei. Belém, 2016.

OLIVEIRA, Otoniel. Belém, 2016.

LEÃO, Francisco. Belém, 2016.

MELO, Ana Claudia. Belém, 2016.